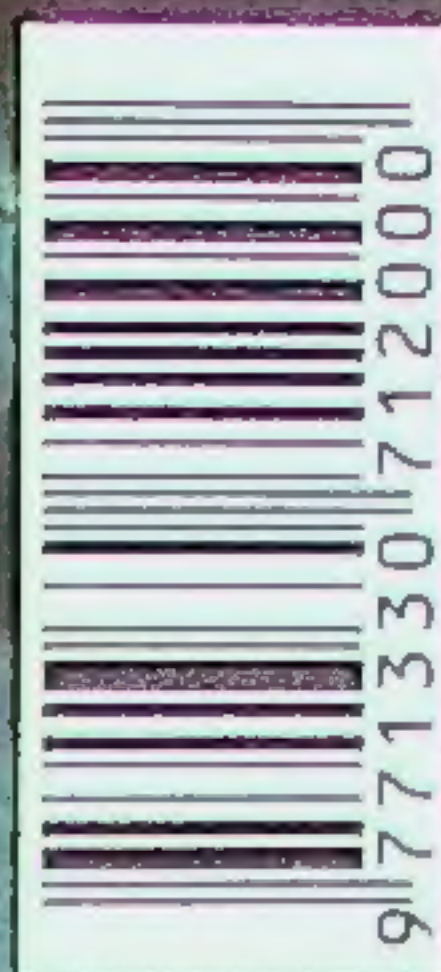


HACKER



116 stranica
SAMO 30 kn

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE • BROJ 38 • LIPANJ 1998.

IZDVAJAMO

E3 Report

Iscpno izvješće na 8 stranica (str. 62)



SEGA Dreamcast

• Veliki "come back" ili veliki "flop" (str. 94)



PSX

• Funky ritmovi, afro frizure i "dirty language" (str. 80)

Vigilante 8

VS.



Road Rash 3D

Ultra jurnjava, odlična mjuza i puno nasilja (str. 84)

+ The making of...

• Frajeri iz EA otkrivaju tajne i trikove programiranja za PSX



Kako je popužio Quake 2

TEMA BROJA

(str. 52)

IGRE

- Sanitarium
- Motorhead
- Forsaken
- Genetic Species

- Gran Turismo
- Monster Truck Madness 2
- Commandos Behind Enemy Lines

NAGRAĐUJEMO
nase čitatelje
HACKER I ACTIVISION te nagrađuju!

OSVOJI **SHANGHAI DYNASTY**

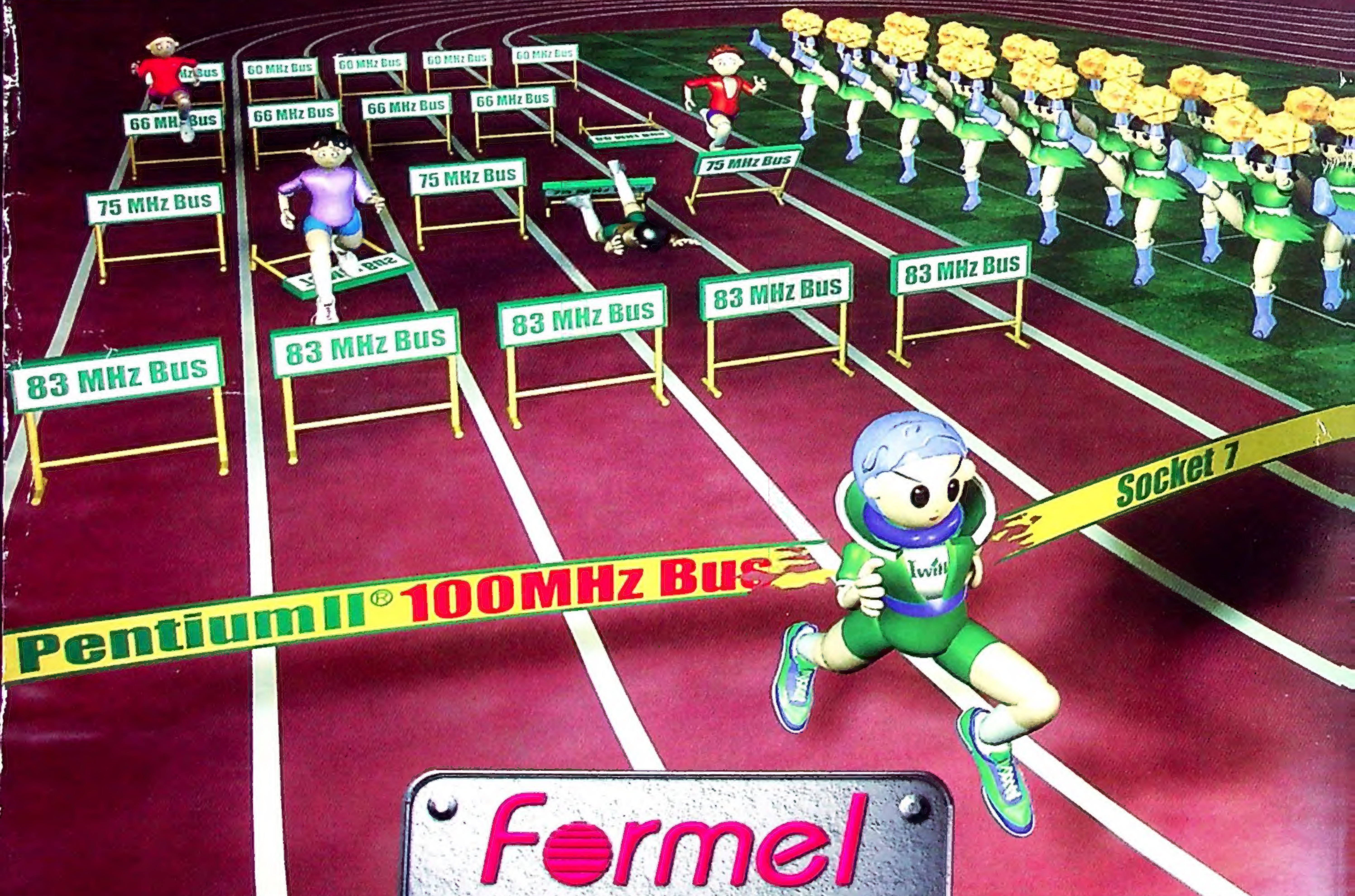
VIGILANTE 8 **5x**

EKSKLUZIVNO! LANDS OF LORE III

• Može li Westwood ponovno zasjesti na RPG tron?



Iwill make things happen



Formel

Zvečajska 5, 10000 Zagreb, Hrvatska

Tel. 01/340-353, 340-937, Fax: 01/315-349

www.formel.hr



Western Digital

**Put your life
on it**



posjetite nas na **WWW** strani
<http://www.autronic.open.hr>

najniže cijene!

službeni distributer za Hrvatsku

 **autronic**

Belinea

M O N I T O R I

PRIČA SE DA JEDNA SLIKA VRIJEDI VIŠE NEGO TISUĆU RIJEČI. IPAK, POSTAVLJA SE PITANJE: KAKVA SLIKA? ČESTO VIDIMO ŠTO NE ŽELIMO, JOŠ ČEŠĆE NE VIDIMO ŠTO ŽELIMO, A NAJČEŠĆE VIDIMO ŠTO ŽELIMO, ALI NE I KAKO TO ŽELIMO. RJEŠENJE IPAK POSTOJI. VRATIMO SE TRENUTAK NA POČETAK OVOGA NAPISA. KAŽE: PRIČA SE DA JEDNA SLIKA... I TO JE PRAVILO. SVAKO DOBRO PRAVILO IMA I IZUZETAK KOJI GA POTVRĐUJE. I OVO. POSTOJI RIJEČ KOJA VRIJEDI ZA TISUĆE(PRIČA SE I VIŠE!) SLIKA. ČAROBNA RIJEČ KOJA RJEŠAVA I ONAJ PROBLEM...

Belinea
CITY LINE
STATE LINE
CONTINENTAL LINE



AUTORIZIRANI DISTRIBUTER ZA HRVATSKU



NAJPRODAVANIJ I MONITORI U NJEMACKOJ, NAJPRODAVANIJ I MONITORI U AUSTRIJI, PA I U HRVATSKOJ ...USKORO

VELIKA nagrada IGRA

OSVOJI JAVNO

Hackerova velika nagradna igra je došla do svog posljednjeg kola. Neizvjesnost dostiže vrhunac kako se približava 14. srpnja, ali je sasvim izvjesno da vam naš bogati nagradni fond povećava šanse za dobitak. Uz atraktivne nagrade kao što su state-of-the-art Pentium 2 opremljen najbržom Voodoo 2 karticom, mountain bike i PSX konzole, nemate razloga ne zaigrati Hackerovo "Kolo sreće". Igrajte s nama i uljepšajte si ljetu!

Javno izvlačenje biti će

14.07.1998. u 11 sati

na Radiu **101**

Pravila nagradne igre

Kako je ovo posljednje kolo naše velike nagradne igre, ostaje vam jedino čitko ispuniti sva tri kupona, staviti ih u omotnicu i najkasnije do 10. srpnja 1998. poslati na adresu redakcije (Janus-Lingua, Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb) s naznakom **"Za veliku nagradnu igru"**. I za one kojima nedostaje jedan kupon, imamo rješenje: pretplate li se na Hacker od ovog broja (kupon za pretplatu potražite u Hackerovoj knjižici) i pošalju nam kopiju uplate, to će im zamijeniti **jedan** kupon za nagradnu igru. Imena sretnih dobitnika objavljujemo u sljedećem broju...



HACKER


ELECTRONIC ARTS™

ACTIVISION


SOUTHPEAK™
INTERACTIVE

TEAM 17

ODNU OD 100 VRIJEDNIH NAGRADA



1. Nagrada

Vrhunska P2 konfiguracija opremljena Voodoo 2 karticom koja se bez problema može nositi i s najzahtjevnijim igrama.

Sve NAGRADE Igre

Originalne igre - izravno od izdavača. Naši sponzori Team 17, Southpeak Interactive, Activision, Electronic Arts te Artes vas nagrađuju s 15 originalnih igara. Igrajte se do besvijesti uz neke od Hackerovih tema broja, Hack igara i preporuka mjeseca.

FIFA 98 PC
NBA 98 PC
Quake 2 PC
F-22 Raptor PC
NHL 98 PC
Anastasia PC
Longbow 2 PC
Battlezone PC
Dark Reign: Rise of the Shadowhand PC
Hexen 2: Portal of Praveus PC
Interstate 76: Nitro Riders PC
Shangai: Dynasty PC
Addiction Pinball PC
Nightmare Creatures PC
Pitfall 3D PSX

Philips 15" monitor

Visokokvalitetan monitor renomirane tvrtke smanjit će umor vaših očiju, njegova napredna tehnologija nagraditi vas kristalno bistrom slikom uz koju i najduži rad za računalom predstavlja zadovoljstvo. Zaboravite na umor jer Philips misli i na vaše zdravlje!

Hardware

Od vrhunskih grafičkih kartica koje donose zapanjujuće brzu 3D grafiku na vaš PC preko skenera i monitora do kvalitetnih zvučnih kartica - vjerujemo da će svaka od ovih nagrada podići vaše iskustvo igranja na novu razinu i donijeti još veće zadovoljstvo uporabe računala

Diamond Monster Voodoo 2 8 MB 1X
Diamond Monster 2X
Genius joystick F21 i F22 1x
Genius mikrofon MIC-01 5x
Genius zvučna kartica Sound Maker 3DX 2x
Genius SP 303 1X
Umax ASTRA 610p A4 skener, razlučivosti 300x600 dpi-a itd...

UR Headgear

Uđite u novu dimenziju igranja u kojoj se stvarnost gubi, a virtualni svijet oživljava pred vašim očima zapanjujućom uvjerljivošću. Igrač ki kontroler UR Headgear koji je dizajnirao poznati talijanski dizajner Pininfarina je pravi dodatak za svakog igrača koji misli ozbiljno.



ostalo

Sitnice koje život znače. Vjerujemo da će vam svaka od ovih sitnih nagrada biti iznimno korisna pri svakodnevnom druženju s vašim ljubimcem...

Podloške za miševе 10X
Miševi 10X
Anatomske Alps tipkovnice 10X
Kutije za CD-ove 10X
Stalci za CD-ove 10X
Enciklopedija igara 1&2 10X
Polugodišnja pretplata na Hacker 5X
Godišnja pretplata na Hacker 5X
Hacker majice 40X
Hacker kape 40X
itd.



Zahvaljujemo se našim sponzorima: Artes, Turbo Hacker, Continental Club, Poly Bros, Formel, Marko Projekt, HSM Informatika, Microline, Znak, Mage, Buba, Div, Tandem, Activision, Electronic Arts, Team 17, Southpeak Interactive i svima ostalima koji su pomogli ostvarenju Hackerove velike nagradne igre

SADRŽAJ



SANITARIUM

74

RECENZIJE

Dink Smallwood 32

Niste ni sanjali u što sve može prerasti shareware RPG igra.

Motorhead 36

Malo jurnjave nikad ne škodi. Motorhead izgleda sjajno, a grafika na procesoru izgleda kao da je s 3Dfx-a!

Total Annihilation: Core Contingency 40

Donosi li nam išta novoga mission disk za jedinu RTS igru koja je ozbiljnije uspjela poljuljati vladavinu C&C-a?

Forsaken 42

Nakon duuugog čekanja, Forsaken u velikom stilu vraća u modu descentoidne igre donoseći mučninu u želucu

Shangai: Dynasty 46

Dosta je raspucavanja aliena i razaranja gradova, bio bi red da malo razradite moždane vijuge uz Shangai: Dynasty

Monster Truck Madness 2 48

Po prvi put, Microsoftova nova verzija softvera je bolja i brža od prijašnje

Commandos: Behind Enemy Lines R50

EIDOS je na fenomenalan način objedinio Cannon Fodder i C&C. Alan Graf ne može skriti svoje oduševljenje

Unreal 52

Ovu igru najkraće možemo opisati ovako: "Quake je konačno popužio svoje"

Ara NGC 6397 71

Celtica 71

Redline Racer 72

Velika očekivanja, prekrasna grafika, zvuk... Ali nedostaje jedan bitan detalj - kao, uostalom, svakom Shitu mjeseca

Sanitarium 74

Brrrrr. Uvrnuta i bizarna atmosfera ove igre definitivno nije za svačiji ukus, no **Dario Rakovac** ima želudac za sve - on je završio igru za tri dana

PSX

Gran Turismo 78

Kralj je stigao. The simulacija vožnje u kojoj možete voziti 290 različitih automobila

Vigilante 8 80

Ponovno su 70-te, funky ritmovi pumpaju basove, a crnci s prevelikim afro frizurama i prostačkim rječnikom vladaju svijetom

Road Rash 3D 84

Andeli pakla se vraćaju u ultimativnoj akcijskoj jurnjavi na motorima. Igra koja gura PSX prego njegovih granica

AMIGA

Genetic Species 90

Doom klonova na Amigi nikad dosta. Predstavljam vam ostvarenje Vulcan Softwarea koje ostavlja konkurenciju u oblaku prašine

Najave 93

ICQ 93

NOVOSTI

Info 14

Vijesti o novim projektima

Na tragu 20

Damir Đurović neprestano nadzire razvoj novih igara i izvještava vas o svim promjenama koje morate znati

Najava: Fighter Squadron 24

Activision i simulacije letenja? S Fighter Squadronom bi mogli osvojiti još jedan žanr u kojem nisu zastupljeni

Najava: Tiger Woods 99 26

Golfmania se širi Engleskom, a čini se da će stići i u Hrvatsku ako novi golf EA Sportsa bude upola dobar kao što izgleda

Special Report: Lands of Lore 3 28

Nije prošlo ni godina dana, a Westwood već izdaje nastavaka svog (ne)savršenog RPG-a. Može li se Lands 3 oduprijeti velikoj konkurenciji koja trenutačno vlada u ovom žanru?

Stop the Press 110

Po Murphyjevom zakonu, najatraktivnije se vijesti uvijek pojave kada je broj praktički već u tisku. Tada je red na urednika da potrči u tiskaru, izvikujući mantru "Zaustavite rotaciju, imam senzaciju!"

NAGRADNE IGRE

Velika nagradna Igra 6

Naša velika nagradna igra je stigla do posljednjeg kola! Pošaljite sva tri kupona na našu adresu, a ostalo prepustite gospođici Sreći. Možda baš za vas izvuče **Pentium 2** ili neku od preostalih 100-tinjak nagrada

Vigilante 8 10

Vlasnici PSX-a jednostavno ne smiju propustiti ovu jedinstvenu priliku: pet primjeraka **Vigilantea 8** potpisanih rukom njegovog tvorca i jedinstvena V8 majica s kojom ćeš biti glavni u gradu

Shangai: Dynasty 47

PC-aši, nismo ni vas zaboravili: pet originalnih primjeraka **Shangai: Dynastyja** čeka na vas. Igra je rađena po uzoru na Mah-Jongg, logičku igru koju su kineski mudraci usavršavali stoljećima. Naša Željka iz DTP odjela je još uvijek fanatični ovisnik o ovoj odličnoj zabavi za moždane vijuge

RUBRIKE

Uvodnik 11

Urednik Hackera otkriva mračnu stranu svog posla! Jeste li znali da su **Kristijana** u djetinjstvu oteli alieni i na njemu vršili, khm, svakakve eksperimente? Pročitajte razmišljanja s one strane razuma

Pisma čitatelja 12

Jednostavno je - vi pričate, mi slušamo

Hacker club 38

I u ovom broju dijelimo nagrade našim pretplatnicima

Vodič kroz klubove 61

Želite isprobati čari igranja u igraonici? **Igor Duić** vam pomaže da se ne izgubite u bogatoj ponudi!

HINLA 77

Pikantni detalji o ekipi **TRIBE** i **Borutu Hadžialiću**, najboljem igraču Starcrafta i Warcrafta u Hrvatskoj

The Making Of: Road Rash 3D 87

Tražili ste - čitajte! Eksperti iz **EA** progovaraju o tajnama programiranja za PSX i otkrivaju pokoji trik!

O ovom se priča 94

SEGA Dreamcast: konzola za 21. stoljeće ili posljednji SEGA-in pokušaj vraćanja izgubljene pozicije?

Tech Report 96

Patrik vam i u ovom broju predstavlja najzanimljivije hardverske novitete

Hardware 100

UR Headger kontroler. Vraćaju li se to igračke za virtualnu stvarnost u velikom stilu?

Filmovies 104

Budi faker, čitaj Hacker - i gledaj nove cool filmove

Savjet više: Starcraft 106

Prvi dio strategijskih trikova iz rukava jednog od vrhunskih HINLA-inih stručnjaka za **Starcraft**

SOS 108

Hackermanija 109

U sljedećem broju... 114

Još malo pa nestalo! Zavirimo malo i u sadržaj sljedećeg broja Hackera...

Izdvajamo

E3 Report 62

Ovogodišnji E3 sajam je bio prava ludnica za sve nazočne novinare, posjetitelje i izlagače. Iako nismo otputovali na Sajam, donosimo vam pregled najvažnijih zbivanja i hardversko-softverskih noviteta koje su pripremili Patrik Pencinger i Damir Đurović





LANDS OF LORE 3 28

Četiri mjeseca nakon izlaska godinama očekivanog nastavka Lands of Lorea, koji je postavio neke standarde u ovom žanru, neumorni Westwood već najavljuje treći dio serijala. U opticaj su konačno puštene konkretne informacije i slike te smo zatrpali **Damira Đurovića** ekskluzivnim press materijalima iz Westwooda želeći vas pravodobno upoznati s igrom koja bi trebala ispraviti nedostatke Landsa 2 i vratiti serijalu stari sjaj. Kao i u prijašnjim nastavcima, Lands 3 se temelji na vrlo intrigantnoj i zanimljivoj priči koja će biti snažan adut igre, a konačno je usavršen i grafički engine koji konačno rabi prednosti 3D kartica oživljavajući pred vama krajobrazne fantastičnih svjetova u kojima će, još jednom, mudrost i magija biti vaše jedino oružje...



Unreal

Quake 2 je uistinu krasna igra koja kod većine igrača izaziva lupanje srca, znojenje i povećan krvni pritisak - pogotovo ako igrate u mutliplayeru. No priznajmo, svima nam je već pomalo počeo ići na živce. **Krešimir Lauš** ovako to obrazlaže: "Iako je grafika lijepa, sve je to već viđeno i previše predvidljivo: lutaš amo--tamo bezličnim hodnicima, malo se diviš vodi, lanser raketa je i dalje nepravedno jako oružje u mutliplayeru, ponasanje protivnika još uvijek predvidivo, igranje preko Interneta previše zapinje itd." Pa zar doista nitko nije u stanju načiniti bolju i igriviju FPP pucačinu? Čini se da se isplatilo čekati 4 godine da momci iz Epic Megagamesa i Digital Extremsa završe rad na projektu Unreal jer je krajnji rezultat nemoguće uprizoriti riječima i slikama. Kada vidite Unreal u akciji, ostat ćete skamenjeni, a vaše će okice samo treptati <TREPT, TREPT>



HACK CD #7

Na HackCD-u za lipanj ćete, kao i uvijek, naći atraktivne demoe igara koji su se pojavili od izlaska posljednjeg broja. Kako smo dobili pozitivne komentare na rubriku **Radovi čitatelja**, koju smo konačno realizirali na prošlom CD-u, odsad ćemo vaše radove redovito objavljivati ondje, a već od sljedećeg broja i nagrađivati! Od posebnih priloga na CD-u izdajamo E3 Report koji daje uvid u slike iz najvažnijih igara predstavljenih na E3 sajmu te ekskluzivnu prezentaciju Road Rasha 3D za koju nam je Electronic Arts ustupio pravo objavljivanja. I na kraju, ne zaboravite pogledati promo animacije koje su ovaj put posebno sočne! Za sve komentare glede Hack CD-a obratite nam se mailom ili poštom na znanu adresu!



POPIS OGLAŠIVAČA

AGFA	103	GAMA	35	PENTAGRAM	56
ALGORITAM	KORICE	HG SPOT	33	POLARIS	KORICE
ARTAKOM	109	HINLA	76	POLY BROS.	92
ARTES	113	INFOLAB	112	PRO-TEH	83
AUTRONIC	3	KSU	18	RADIO 101	83
BBM	18	M.T. UREDSKA OPREMA	112	RECRO	98
BIROSTROJ	112	MACRO-MICRO	113	SATELIT	113
BIT	31	MEDVEDNICA	113	SENSO	58,59
EDINKOM	41	MELCOMP	34	TANDEM RAČUNALA	61
FILEX	112	MICROLINE	19	WSP	70
FORMEL	KORICE	M-SAN	4,5	ZOLA	73
FOTO BADROV	41	OMNIA	99		

Prvi hrvatski časopis za informatičke igre

Izlazi mjesečno

Izdavač:

JANUS LINGVA d.o.o.

za novinsku izdavačku djelatnost
Petrijnska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435 179, 427-883, 429-810
Ziro račun: 30105 603-28346

Direktor:

Senka Kušer

Tehnički urednik:

Tomislav Mijić

Konzalting:

INTERMEDIA, Habbelčeva 4
tel: 431-761; fax: 427-039
E-mail: intermedia@zg.tel.hr

Glavni i odgovorni urednik:

Kristijan Zibreg

Uredivački kolegij:

(INFO, NA TRAGU, NAVE I SPECIAL REPORT)

Damir Đurović

AMIGA I PSX

Berislav Jozić

HARDWARE I TECH REPORT

Patric Pencinger

SOS, HACKERMANIJA I BEZ PANIKE

Denis Kovatić

Design i layout:

Igor Vranješ

Suradnici:

Igor Duić

Damir Đurović

Alan Graf

Hrvoje Herceg

Kristina Jeren

Berislav Jozić

Denis Kovatić

Krešimir Lauš

Mislav Mataija

Luka Mihajlović

Patric Pencinger

Miroslav Puljiz

Dario Rakovac

Damir Rukavina

Strip:

Goran Stanić

goran@agram.com

Animator:

Tihomir Jauk

Lektor:

Ankica Derek

Računovodstvo:

Melita Šobot

Izrada filmova:

Studio Janus,

Petrijnska 11,

10000 Zagreb

tel/fax: 01/435-179,

427-883, 429-810

Tisak:

Tiskara Meit

Šenoja 25, 10000 Zagreb

tel/fax: 01/6570-964

ISSN 1330-7126

E-mail:

hacker@janus.hr

WWW:

www.hacker.hr

Časopis je napravljen u programu QuarkXPress, CorelDraw i Adobe Photoshop uz pomoć mrežne opreme



Nije li život stvarno preblag prema našim čitateljima? Mislim, stvarno, škola vam je "naprasno" završila prije roka (a) vam je teško palo), tople ljetne večeri provodite negdje vani ili igrate nešto na kompjutoru i, kao šećer na kraju, listate novi Hacker na 116 stranica.

Zavidim vam na posljednjem jer smo moji suradnici i ja u ovaj broj uistinu uložili mnogo vremena i truda, a na kraju smo uskraćeni za ono zadovoljstvo u kojem uživaju svi naši čitatelji: radost i uzbuđenje čitanja novog broja, ekskluzivnih vijesti, svježih informacija i pitkih tek-stova vaših omiljenih recenzenata. A za svježe vijesti i ekskluzivitete i nadalje je zadužen Damir Đurović koji se pobrinuo da vam oči većinu vremena budu izvan očnih dupli. Osim svojih rubrika info i jeg E3 sajma (Patric se pobrinuo za hardverski dio izvještaja) iz kojeg je jasno da industrija računalnih igara i dalje bilježi fenomenalan uspon prodaje i zarade, što se u krajnjoj liniji, srećom, pozitivno odražava na igrače - mogu birati između sve većeg broja naslova. Mi u redakciji Hackera se trudimo sve te informacije pregledati, filtrirati i svaki vam mjesec prezentirati najvažnija zbivanja u svijetu računalne zabave, štedeći vaše vrijeme i novac. Namjerno vam neću nabrajati značajne novitete pripremljene za ovaj broj jer vam ne želim pokvariti zadovoljstvo samostalnog



Life is love - share it,
Life is a dream - realize it,
Life is a challenge - meet it,
Life is a game - play it.

Shri Satya Sai Baba

Kristijan Zibreg
Glavni i odgovorni urednik

E-mail:

draught@earthling.net

ICQ:

1549249



JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA



Tko je postigao zgoditak?
I dok šuker, Prosinečki i ekipa daju pokazati svijetu da Hrvatska igra kvalitetan nogomet, dotle ste vi, čini se, odlučili dokazati nam da su čitatelji Hackera u stanju zadržati redakcijske prostorije svojim kuponima za nagradnu igru koju su Hacker i Electronic Arts organizirali u prošlom broju (točan odgovor je bio c). Stiglo nam je nevjerojatnih petsto tih kupona, a spretna ruka naše lektorice Ankice donijela je deseterici čitatelja sreću.

WC '98 će na PC-u igrati:

» Nikola Henze, Zagreb

» Nikola Dimitrijević, Trpinja

» Igor Dundara, Labin

WC 98 će u svojoj PSX ubaciti:

» Krunoslav Klobučar, Hercegovac

Kape nogometne reprezentacije će se šepuriti na glavama:

» Dejana Labudovića, Virovitica

» Krešimir Horvat, Daruvar

» Igor Vupora, Novi Zagreb

Odaziv za nagradnu igru Hackera i Team 17 je bio manji nego za WC 98, što je i razumljivo s obzirom na pompu koja prati Svjetsko prvenstvo u nogometu. Bez obzira na to, pristiglo je oko stotinjak vaših kupona, a Ankica je opet odlučila o sud-bini dvojice sretnika koji će zaigrati ovu Preporuku mjeseca iz prošlog broja. Sretni dobitnici su:



Tko će igrati fliper?

Službenu majicu će ponosno nositi:

» Robert Kovacev, Đurđevac

» Božidar Dukes, Crikvenica

» Dejan Šajnić, Topolovac

» Josko Bellotti, Zadar

U majicama EA Sportsa će cool izgledati:

» Tomislava Blaževića, Zagreb

» Denisa Jakusa, Split

Have a blast of fun,
Chris.

prizeljivao da jednog dana, kad narastem, i ja radim taj posao. I sada, kada mi se konačno ostvarila situaciju - uskraćen sam za hedomističko uživanje listanja novog broja časopisa. Uistinu, novinarstvo je vrlo čudan i kojiput doista besmislen posao. No, kad na kraju dana umoran dodem doma, upalim televiziju i padnem u san, znam da trud koji ulažem u stvaranje novih brojeva ostaje trajno zabilježen i kad god me netko od vas na chatu upita: "Chris, vrijeme ti sve to truda?", lakne mi jer to je pitanje na koje odmah znam odgovor.

istraživanja. Jedino na što vam želim skrenuti pozornost je naša velika nagradna igra koja u ovom broju ulazi u svoju završnicu. Ako ste sačuvali kupone iz prijašnjih ispuniti i treći te sva tri zajedno pošaljite što žurnije na našu adresu jer u sljedećem, ljetnom, broju objavljujemo imena najstetnijih. Tko zna, dragi čitatelju, možda ćeš baš ti dobiti P2 konfig-uraciju ili jednu od 100 i više nagrada.

I na kraju, vratimo se ponovno na temu s kojom sam i započeo ovaj uvodnik. Još od doba nekad popularnog "Sveta kompjutera", gutao sam informatičke časopise, divio se ljudima koji ih stvaraju i žarko

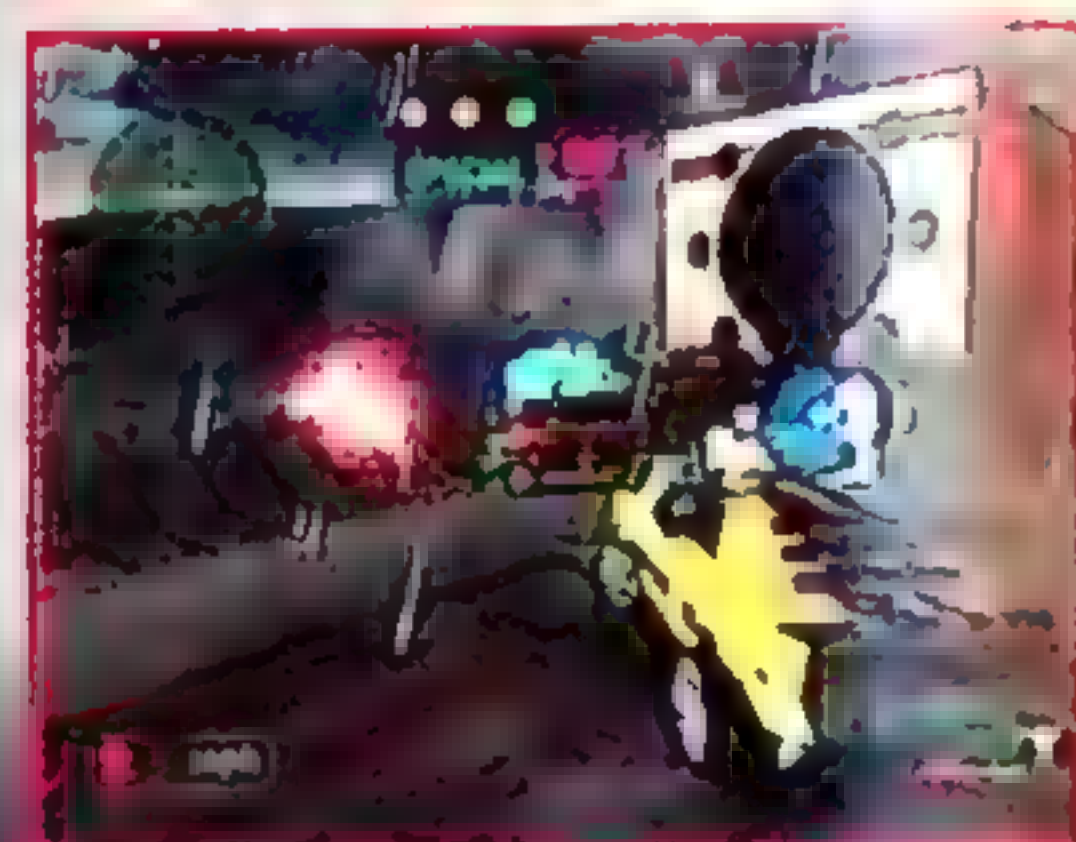
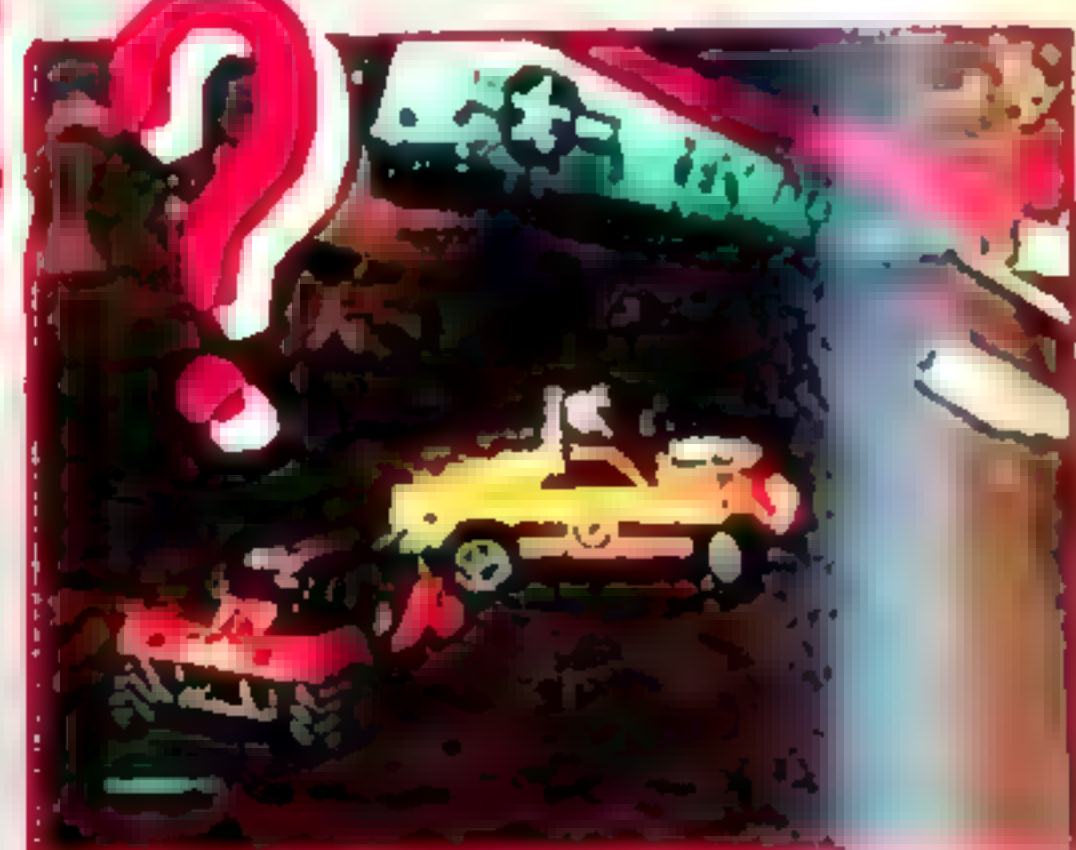
**HACKER &
ACTIVISION**

te nagrađuju!

Vigillante 8 stiže u tvoj PSX - izravno od Activisiona!

**VIGILANTE
V8**

TI TO MENI, FRAJERU?



Imaš jedinstvenu priliku osvojiti jedan od pet primjeraka
odlične rasturačine na kotačima za PSX...

... kao utješnu nagradu, cool V8 majicu u 
kojoj ćeš biti glavna faca u kvartu (veća nego ove na slici).

Ne zaboravite: svaki naš primjerak Vigillantea 8, ekskluzivno za vas, naše čitatelje, potpisali su ljudi koji su ga stvarali.
No, takvo nešto ste i očekivali od nas, zar ne?
Detalje nagradne igre potraži u Hackerovoj knjižici.

ACTIVISION



Activision i Activision logo su registrirani i zaštitni znaci poduzeća Activision, Inc. Vigillante 8 je zaštićeno ime poduzeća Lukofflux.
Utemeljen 1979. Activision je svjetski poznati proizvođač i distributer zabavnog softvera za PC računala.
Lukofflux d.o.o. - ul. 1. travnja 10, 64400 Zagreb

HACKER

pisma čitatelja

IGRU TREBA INSTALIRATI

Kix!!!

Ne čitam Hacker od prvog broja jer sam tek nedavno kupio računalno. Ne želim dosadivati i pretjerano vas hvaliti, samo želim reći da je dobro što ste na HackCD stavili radove čitatelja. Ali, zašto niste stavili poster u posljednji broj? Od svih opisa igara, najgore opisujete strategije - kao da su one najveće smeće na svijetu. Trebalo bi uvesti barem još jedno mišljenje o igri jer neke opisane kao loše imaju odličnu igrivost. Ne može se strategija ocijeniti po kutiji, treba je barem instalirati a onda napisati ocjenu. Ovo je prvi put kako vam pišem i nadam se da ću dobiti neki CD.

P.S.

Ili dva!

Kristijan Živčec
Benedički put 5
10 000 Zagreb

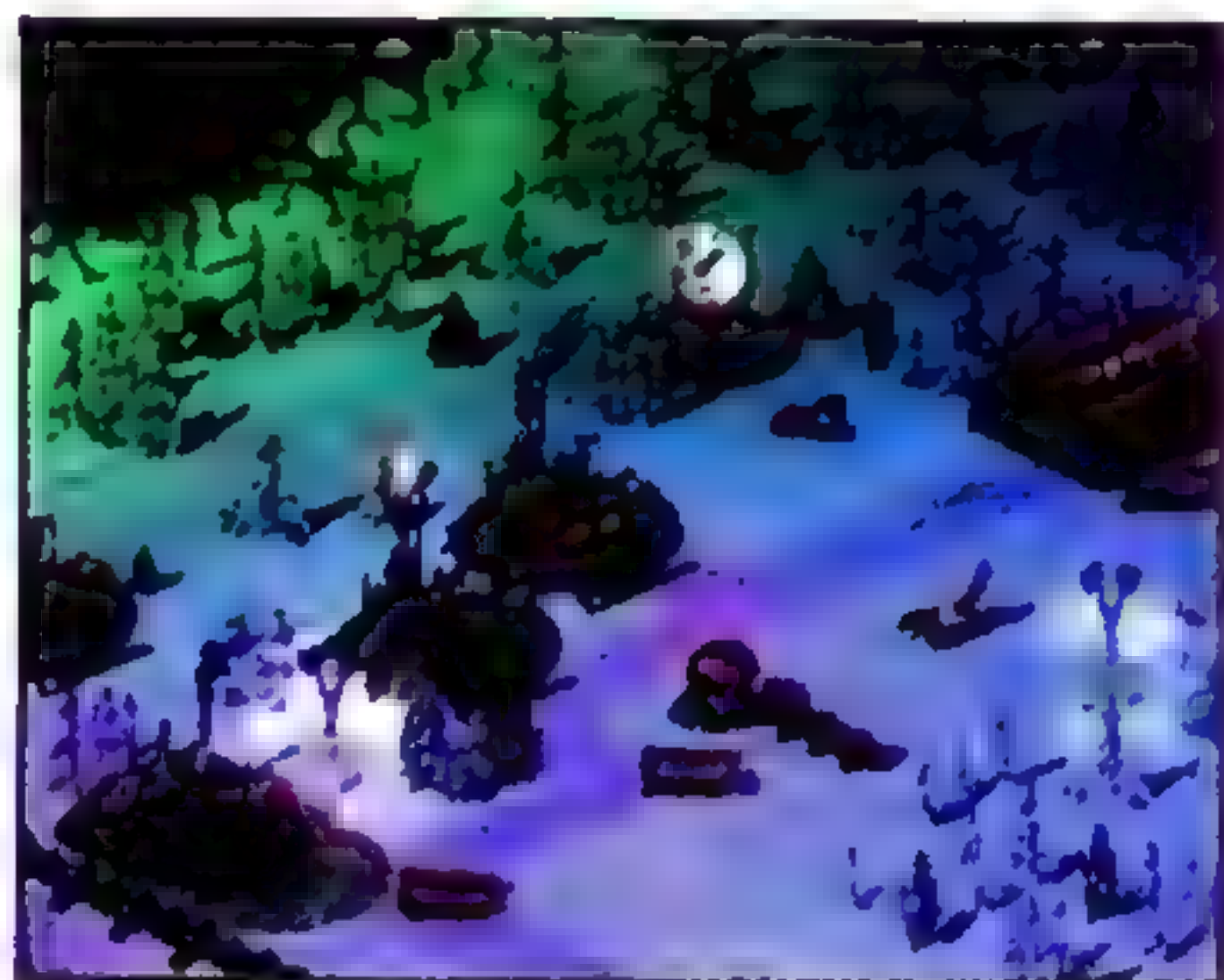
Hi, Kiki,
postera će opet
biti!

U ovom broju i
u svakom

sljedećem, časna urednička riječ! Zadovoljan ćeš biti ti brojni zabrinuti čitatelji koji su nam se, također, javili. Što se tiče strategija, nismo mi krivi što su nakon uspjeha C&C-a svi proizvođači krenuli u izradu RTS-ova od kojih je većina, na žalost, loše kvalitete. Svidalo se to vama ili ne, riječ je o nabrzinu sklepanim igrama koje bi im trebale donijeti golemu zaradu, no od svih RTS-ova koje smo opisivali u Hackeru samo će nekolicina njih ostati upamćena kao kvalitetna igra koju smo rado igrali.

I još nešto: pošto nam prvi put pišeš, odlučili smo uslišiti ti molbu i poslati jedan CD...

P.S. Pozivamo vas da nam i dalje šaljete svoje radove koje ćemo redovito objavljivati na Hack CD-u. Od sljedećeg broja nagrađujemo najbolje radove!



Obećajemo Kristijanu Živčecu da ćemo instalirati Tiberian Sun prije nego krenemo pisati recenziju.

ZAMLATI TI SEBE BLITVOM PO GLAVI

Poštovano uredništvo Hackera, Vaš sam vjerni čit... (ne, nije dobro). Bok ekipo ludih hackerovaca, časopis vam je "mrak". Svaka čast na posteru iz broja 36 (mislim na onu stranu s Larom). Zašto ste izbacili Hackermaniju, baš sam se nadao cheatovima za Heroes of M&M 2. Osvrnuo bih se na egoističnog gospodina Adriana Quakedvanovića iz broja 36 - neka si momak, kad je već toliko zaguljen i pun para, proda svoja četiri kompjutera i sam sebi kupi Q2 server, a što se tiče njegovih poriva za blitvom, može otići na pazar i sebe 'zamlati' blitvom po glavi. Da ne bi samo hvalio časopis i kritizirao čitatelje, imam prijedlog i primjedbu: mislim da puno čitatelja želi znati kako se rade igre, možda bi nam to Hacker mogao malo pojasniti. Što se tiče primjedbe, khm mogli bi bar malo smanjiti broj stranica, oči mi ispadnu a da Hacker ne pročitam ni do pola (šala mala)

Pozdrav

Vedran Labura, Šibenik
P.S. Upućujem puno pozdrava Papillon (Girlz power), samo naprijed.

Dragi V.L.

Nismo izbacili Hackermaniju i SOS, rado čitane rubrike, već smo bili prisiljeni izostaviti ih u dva broja zbog brojnih novosti i igara o kojima smo jednostavno morali pisati. To je i razlog zašto od ovog broja smanjujemo broj stranica na 116, tako da od sada možete redovito čitati rubrike za pomoć čitatelja gdje je Bog i batina Denis Kovačić. Što se tiče tvog prijedloga, nisi jedini koga zanima kako se rade igre, o tome kani-mo sve više pisati u sljedećim brojevima. Već u ovom možete pročitati "The making of" (str. 87), članak u kojem smo objasnili neke specifičnosti razvoja igara za Playstation. Budi dobar i pazi na oči.

ŠTOVANA REDAKCIJO!

Razmišljajući o temeljima pisma uopće, shvativši da i fantastični Tomb Raider 1 i 2 te Quake 2 predstavljaju golemu količinu birova određenog redoslijeda potpuno istovjetnu mome dosadnom pismu. Ne želeći biti skeptik, htio bih reći da zapravo nemilosrdna utrka u informatici i to "uzaludo slaganje bitova" potječe od nas samih, nemirne ljudske prirode, a upravo je ta nemirna ljudska priroda stvorila ovaj časopis koji je dostojan priznanja i dizanja na zlatni pijedestal. Smatram

PISMO MJESECA

Svakog nam mjeseca u redakciju stiže gomila vaših više-manje iskričavih pisama, no posebno nas je oduševio Hrvoje Novosel svojom iskarikiranom pričom o trgovačkom putniku koji prodaje 3D kartice. Za svoj trud bit će nagrađen originalnim primjerkom Addiction Pinballa, simulacije flipera iz Teama 17 koja je u prošlom broju bila Preporuka mjeseca. Napomena za manje upućene čitatelje: masno tiskane izraze prevedite na engleski jezik i dobit ćete nazive poznatih 3D ubrzivačkih kartica

I trgovačke putnike ubijaju, zar ne?

"Dobro jutro. Imate li računalno? Krasno! Igrate li se? Predivno! Dakle, imam ovdje pravu stvar za Vas. Evo, ovo je nova 3D kartica. Pogledajte samo kakvu prekrasnu kutiju ima. Ne djeluje li vam nekako "mistično"? Mislim, ako ste zaista ozbiljan ograč, morate je imati jer je najbolja i najbrža, a cijena joj je samo X kuna. Puno Vam hvala i doviđenja."

"Dobar dan. Evo mene ponovno. Znae, ona kartica koju ste kupili... Da, da, je li brza? Pa rekao sam Vam. E, ali to Vam zapravo i nije prava 3D kartica jer, zapravo, nema skoro nikakvih 3D funkcija. No, bez brige, ovdje imam najnoviju karticu koja je, blago rečeno, pravo "čudovište". Pogledajte samo popis 3D funkcija koje podržava. A pogledajte sad ove šarene slike iz igara. Da, da, sve ona to može svojom "čarolijom" pa čak i više, uz zaista simboličnu cijenu od XY kuna. Vjerujte mi, zaista nećete požaliti jer je najbolja i najbrža. Naprosto savršena za igrača poput Vas. Hvala na kupnji i doviđenja."

"Dobra večer. Nadam se da ne smetam. Brzo ću ja. Znae, ono "čudovište" od kartice za koju sam Vam rekao da je savršena...? E pa, postoji mali problem - ona uza svu "čaroliju", to baš i nije. Jeste li primjetili da vam igre ipak ponekad malo trzaju? Da, da, vidite to Vam je zbog nekakvih tekstura koje se od nekud prebacuju negdje drugdje. Teško je to, zapravo, objasniti, ali i tome možete stati na kraj ako kupite ovo najnovije čudo velebne industrije grafičkih kartica. Cijena je, doduše, XYZ kuna, što i nije puno s obzirom na to što dobivate. S dvostruko više "čarolije" igre će izgledati dvostruko bolje i vrtjeti se trostruko brže. Doduše, to zapravo nećete puno ni primjetiti nemate li novi, skuplji procesor koji, gle slučaja, također imam u svojoj ponudi. Hej! Kuda idete? O-o! Zamolio bih vas da maknete pušku. Čekajte, dogovorit ćemo se. Molim Vas, evo...
<BLAM, BLAM>

Hrvoje Novosel, Jastrebarsko

da ste Vi, štovana redakcijo, predvodnici nove hrvatske revolucije u kojoj će računalno vladati svijetom, a čovjek će nesvjesno biti predmet te manipulacije, odnosno Hacker će doseći visoke norme i postati temelj, ako ne i uvjet, odrastanja jedne nove generacije - generacije budućnosti.

S dubokim naklonom,
Tomislav Sergo, Pazin

Bitovi? Revolucija? Generacija budućnosti? Što je pjesnik htio reći? Znaš, mi u redakciji stvarno ne kani-mo u Hrvatskoj izazvati revoluciju i

preuzeti vlast. Mi smo ti puno jednostavniji ljudi: malo se igramo, malo pišemo recenzije, malo slažemo časopis i na kraju dana se vratimo kući, svojim prijateljima i obiteljima. To ti je sva mudrost.

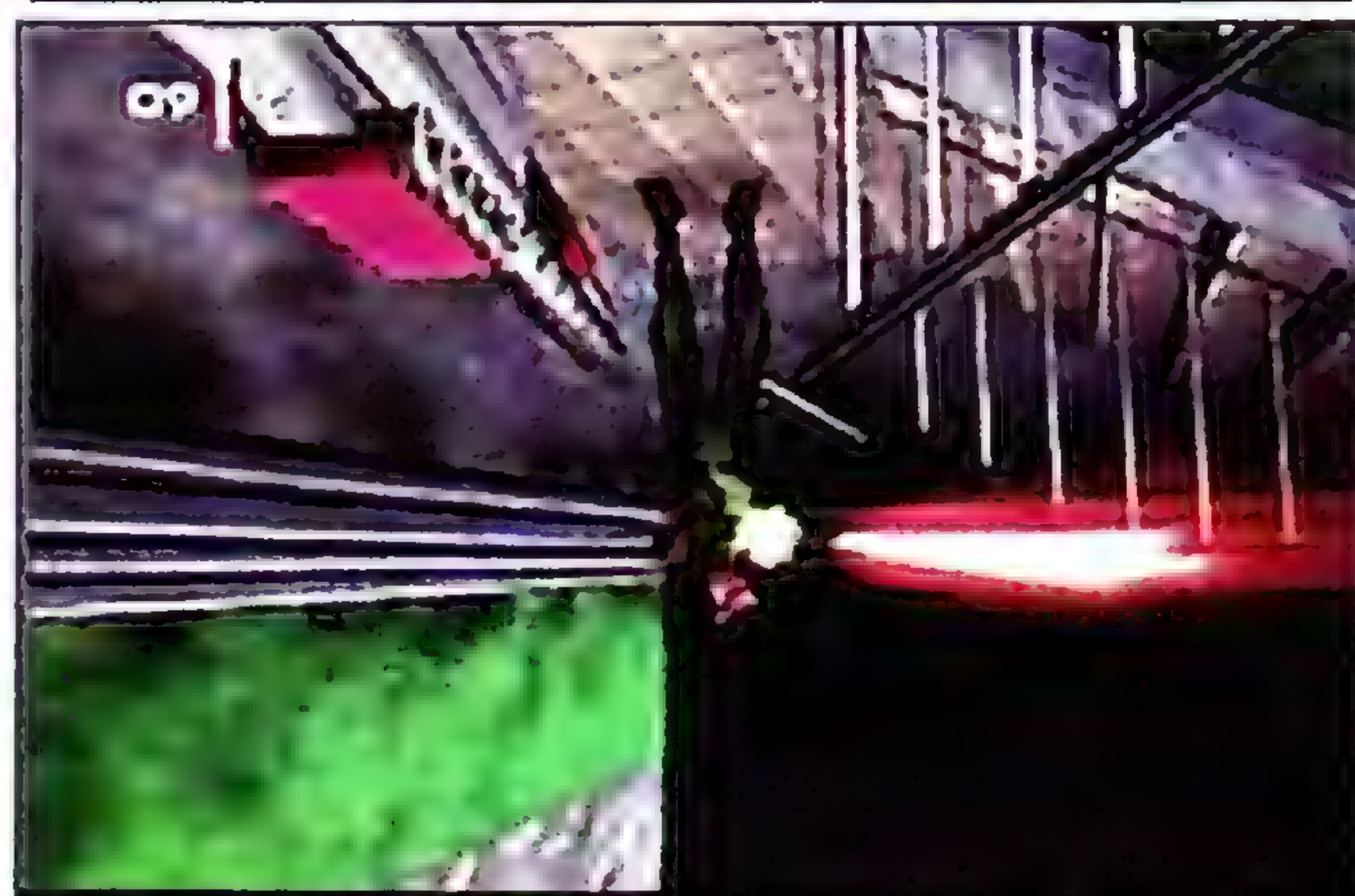
DUMANČIĆ JE ZAKON

Ave Hacker, Morituri te salutant! Oprostite na ovako glupom pozdravu, ali baš sam dobio komad iz latinskog pa sam još pod utjecajem par sati neprekidnog štrebanja (uz nekoliko polusatnih pauza, dakako). OK, zašto vam pišem? Pa, valjda po receptu "kad



U čemu je problem? Želite manje stranice u Hackeru? Ili se jednostavno želite potužiti na pri-
jatelja koji vas non-stop gazi u Quakeu 2? Istresite dušu na komadicu papira i svoju umotvorinu
pošaljite na adresu redakcije (Janus-Lingua d.o.o., Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb, s naznakom
"Pisma čitatelja") ili mailom na hacker@janus.hr (u subject poruke stavite "PISMA ČITATELJA").
Ankica će se potruditi da originalna pisma završe na stolu glavnog
urednika, a ne u košu, a najbolje pismo nagradujemo originalnom igrom.

Samo za Mateja, recenzija Goldeneya u sljedećem broju Hackera



mogu svi, mogu i ja" - moj friend
Dumenčić vam je pisao jednom,
dva puta, i baš se hvalio kako je
pismo genijalno i kako čere ga
odabrati za pismo mjeseca, a vi ga
nupče niste objavili, hehehe... Inače,
igrao sam na Ninenduu 64 onog
James Bonda - Goldeneye i mislim
da biste nam stvarno trebali pred-
staviti ovu igru - genijalna je! Drago
mi je da imate ženskiju redakciju,
kod nas cure baš nisu lude za kom-
pjutorima i općenito novom
tehnologijom (osim ako nije riječ o
novom Philipsovom depilatoru). Eto
to je sve. Stvarno bih volio da ovo
pismo objavite pa da mašam
Dumenčiću Hackerom ispred nosa i
pravim se važan.
P.S. (ovo je, izgleda, jako popularno
u piscima u posljednje vrijeme)
Nek' se zna da podržavam Amigu,
makar ju D. mrzi. Jača Amiga znači
jaču konkurenciju u informatičkom
svijetu, a konkurencija - zna se -
niže cijene, hehehe (čovječe, koji
glupi zaključak).

Matej Ferencina, Nova Gradiška

Iako vic koji nam je poslao Daniel Huha ima poduzbu bradu,
objavljujemo ga jer je još uvijek aktualan.

Voze se elektrotehničar, kemičar i Bill Gates u automobilu. Automobil najed-
nom stane te se njih trojica stanu prepirati kako će ga popraviti. Najprije
kaže elektrotehničar: "Idemo pogledati, sigurno je nekakav kratki spoj!"
Zatim kemičar kaže: "Ne, ne, sigurno je nešto u benzinu! A na kraju, Bill
Gates provaljuje: "Ne, ne, moramo zatvoriti sve prozore, izaci van te
ponovno ući unutra".

PROVALA MJESECA

MAZNAM ENGLISKI!

Recenziju Goldeneya za N64
možes pročitati u sljedećem
broju iz pera Patrika Pencingera
koji misli da je riječ o jednoj od
najboljih igara koje je ikada
igrao, a do tada... Pa, ovaj
Hacker vrvi recenzijama odličnih
igara koje samo čekaju da ih
pročitáš, a do čekanja na novi
broj i Goldeneye možeš
Dumenčiću mahati Hackerom
ispred nosa i nasladivati se.
Samo nemoj pretjerati, mogao
bi dobiti po nosu.
P.S. Inače, Dumančićeva pisma
čuvamo u posebnoj ladici i baš
čujemo da nam nakon ovog
broja pošalje svoje novo
megakul pismo pa da ga
nagradimo igrom. I tko će kome
onda mahati ispred nosa?

Hello, it's me again (ufff)
(1) I didnt hear your comment for
my statement from last number of
magazine (a thing with your mask)
(2) Who is that stupid Robert
Bobanović? If Alien and Voyager are

made on Amiga, then I'm Adolf
Hitler, which means 1:0 for PC
(not for Amiga)
(3) Please, I need the prices of
subscription on Hacker
(4) Tell me, how to give an
assessment for Internet, when
you have nothing about Internet
in Hacker. I need to know that.
(5) I'm very happy for something
new in Hacker (Shit of the
Month)
(6) Why did you throw out
"Hackermania" and "SOS"?
(7) A letter of the month is very
poor in last number
(8) Chris, you have taste. Queens
is a good group
(9) Take care Chris and Bobby
(No. 2) from "you don't want
me, who else could it be?"

(2) My dear, special effects in
those films are really made
on Amiga which means you
got the wrong score.
(3) Everything about sub-
scription can be found in
the cupons in Hacker's book-
let. Check that out.
(4) We will have Internet sec-
tion in the next number of
the mag. Don't miss it one
the kioscima.
(5) Glad to hear it
(6) It was temporarily
removed. Hackermania and
SOS are kicking again, beter
then ever!
(7) But it is still better than
your English :)
(8) You're wrong. Queen is
the best group there is.
(9) You 2.

Pozdrav Hacker.

Vidim da ste u posljednjim brojevima počeli konstatirati s proizvođačima
igara koje opisuju i to mi se sviđa. Dopala mi se i nova rubrika "Shit mjesec-
ca", no predložio bih vam da je proširite i da je na svojim leđima nosi Damir
Rukavina (a tko drugi) jer po njegovom ocjenjivanju skoro svaka igra spada
u tu rubriku.
Take care,
Krunoslav Duga

DAMIR MORA PISATI SHIT MJESEC!

Duje Mišura (Split), Marko
Pavičić (Bjelovar), Goran Lepesic
(Zagreb), Lehotka Robert
(Medulin), Stjepan Pavura
(Zagreb), Denis Novosel
(Slavonski Brod), Ivan Krišković
(Mali Lošinj), Vladimir Rujačić
(Rijeka), Marko Šošnik, Nikola
Sanković (Zadara), Darko
Lukačević (Ivanec), Nikola
Novak (Medimurje), Ante
Grancarić (Zadar), Zeljko
Petricić (Hvar), Mario Dubravčić
(Split), Mario Krilanović (Čilipi),
Hrvoje Majer (Osijek), Vjekoslav
Vondrouš (Nova Gradiška), Igor
Ožegović (Zagreb), Marko
Skvorc (Koprivnica), Edvin
Seferović (Bijac), Ivan Čanić
(Gospic), Juraj Marković
(Brezice), Franjo Marković
(Slavonski Brod), Ivan Tišljar
(Zagreb), Mateo Perak (Split),
Krešo (Karlovac), Petar Predrag
(Zagreb), Deahter (Sarajevo),
Mihovil Stanić (Vinkovci), Denis
Jakus (Split), Janoš Brunjai
(Osijek), Domagoj Vrboc
(Bjelovar), Igor Rendić (Cavle),
Vanja Prodan (Poreč), Nikola
Novak (Nedelišće), Nikola Barić
(Zagreb), Tomislav Gracin
(Zagreb), Saša Juras (Šibenik),
Antonio uršić (Dubrovnik),
Matija Knežević (Orahovica),
Slaven Dobroslavić (Mostar),
Ipsa Darko (Zagreb), Florijan
Stamenković (Karlovac), Nan
Šoštar (Scubicke Toplice), Marko
Plješa (Rab), Cold Nail (Split),
Daniel Koruneć (Nedelišće) i
mnogi drugi... Hvala svima na
javljanju, očekujemo vaša pisma i
sljedećeg mjeseca.

U ovom broju još
su nam pisali:

And the oscar goes to...

U prošlom smo broju objavili imena nominiranih za nagrade Američke akademije interaktivnih znanosti i umjetnosti, a u ovom broju donosimo rezultate - proglašenje najboljih održano je na E3-u krajem prošlog mjeseca. Slažemo se s Akademijinim odabirom nagrađenih, jedino što nagradu za najbolju RPG igru ne bismo dodijelili Dungeon Keeperu.

Najbolja akcijska igra
• Quake 2

Najbolja avantura
• Blade Runner

Najbolja RPG igra
• Dungeon Keeper (prava je sramota što je ova igra proglašena najboljim RPG-om godine kad

uopće nije riječ o pravoj RPG igri)

Najbolja simulacija
• Microsoft Flight Simulator 98

Najbolja sportska simulacija
• FIFA Road to the World Cup 98

Najbolja strategija
• Age of Empires i StarCraft

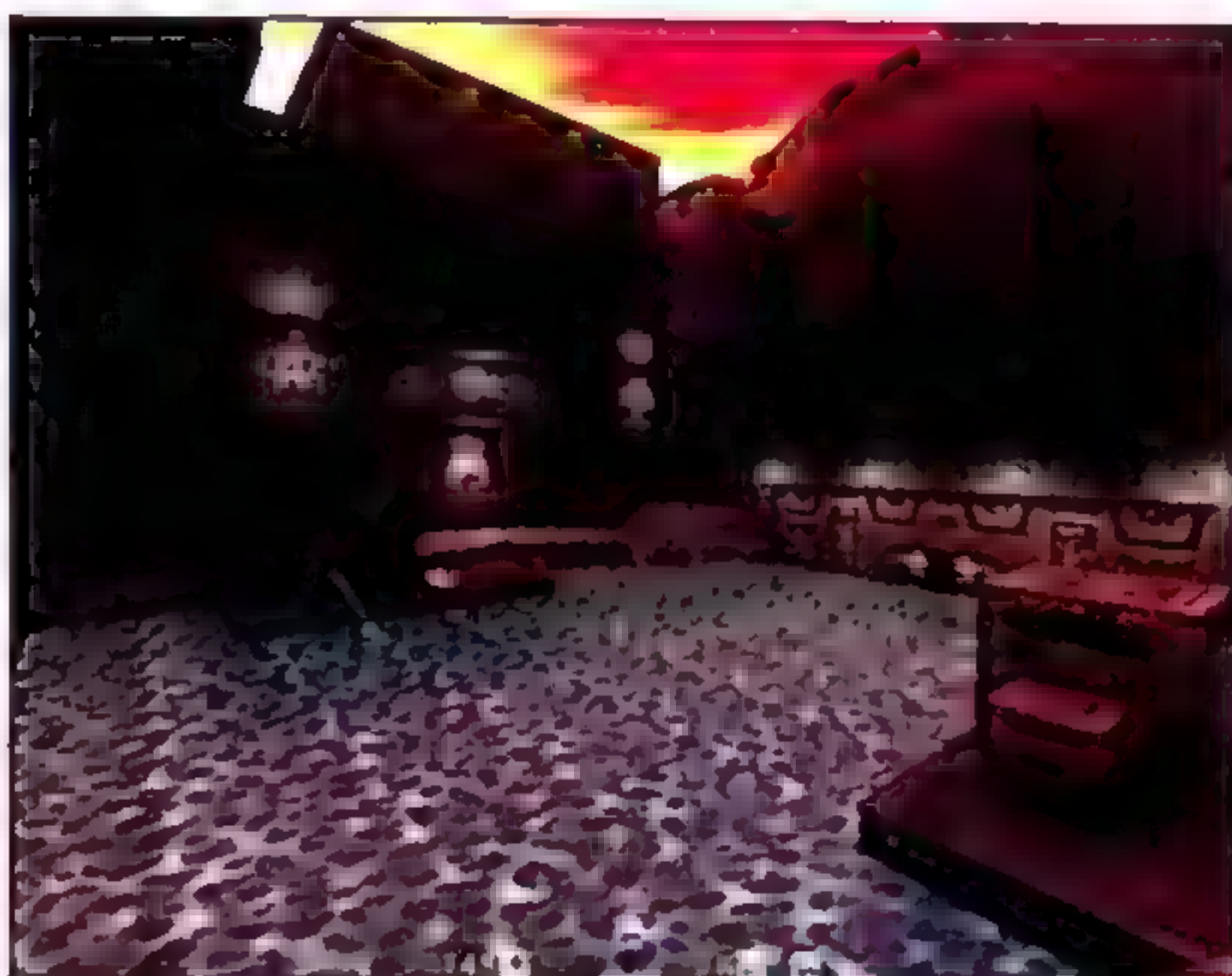
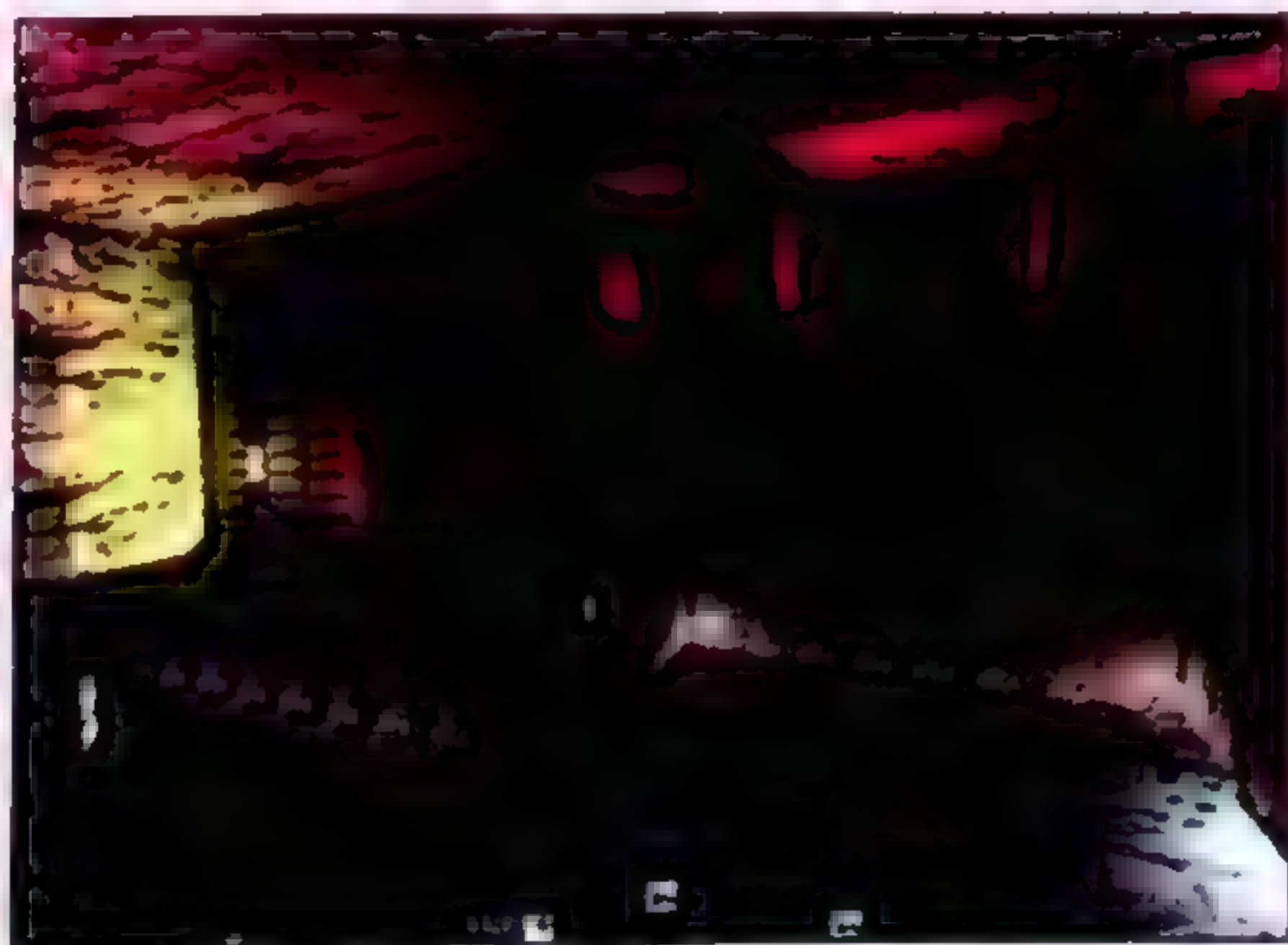
Najbolja on line igra
• Ultima On line

Igra godine
• Riven (zahvaljujući izvrsno renderiranoj grafici i slavi Mysta koji je prethodio Rivenu)

Quake 2 Mission Pack: Ground Zero

Quakea nikad dosta

Activision je upravo na tržište izbacio prvi Quake 2 mission pack, The Reckoning, a već je obznanio da je počeo rad na trećem nastavku Quakea. No kako je do kraja godine preostalo još šest dugih mjeseci, Activision je odlučio u međuvremenu još jednom razveseliti sve kveljupce, i napuniti džepove (pa dobro, gdje im sav taj novac stane), novim mission pack-om nazvanim Ground Zero. U njemu će naći 15 novih razina razbacanih između 5 svjetova (hub) te nekolicinu novih power-upova i oružja kojim će se lakše oduprijeti jačim i inteligentnijim neprijateljima. Naravno, Quake ne bi bio Quake bez "dobre" priče. Stroggovi su ovaj put smislili novu glupost koja predstavlja veliku prijetnju čovječanstvu - Gravity Well. Naravno, vi ste tu da riješite sve probleme te krećete u borbu protiv pomahnitalih hordi Stroggova. Od grafičkih poboljšanja, tu je svega par novih lightning efekata, ali pravom Quake fanatiku ona ionaku nisu ni potrebna. Ako vas Quake 2 i nakon poplave novijih 3D pucačina još uvijek privlači, ovo je proizvod za vas.

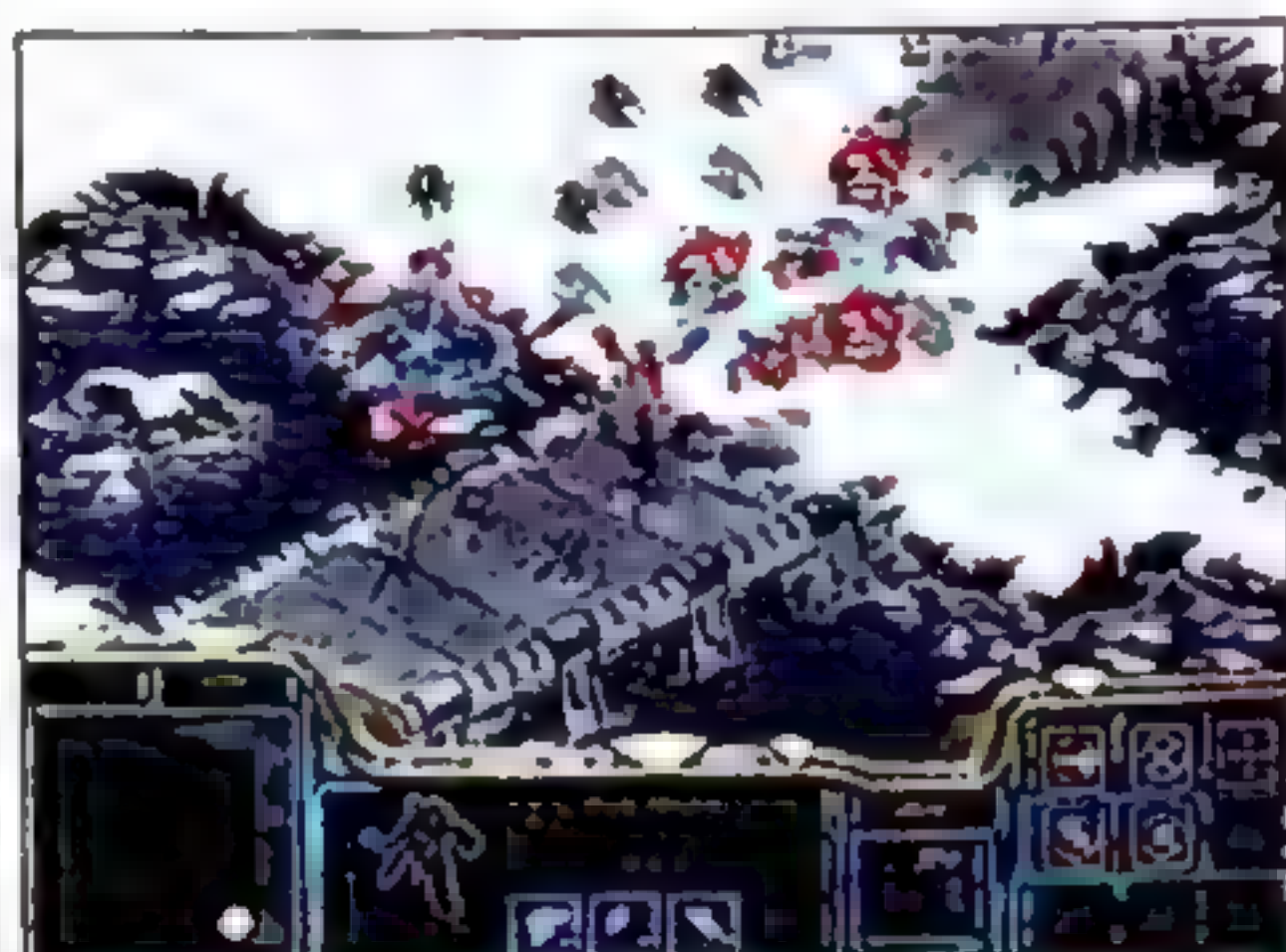


Quake 2 Mission Pack	
Proizvođač	ROGUE ENTERTAINMENT
Izdavač	ID SOFTWARE/ACTIVISION
Zanr	AKCJA
Izlazi	ljetu '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

Starcraft ne posustaje

Mission packovi

Kako bi popratili klasično dobar uspjeh svojih igara, u ovom slučaju Starcrafta, Blizzardovci spremaju niz mission packova za dotičnu igru koji bi nam trebali pružiti još sati dobre zabave. Službeni Blizzardov mission pack zvat će se Brood Wars a u prodaji se očekuje tijekom godine. Još su dvije nezavisne tvrtke dobile ekskluzivna prava za izradu dodataka ove genijalne igre, Axtex Newmedia i Wizardworks. Osim podrške mission packovima, interes za svoju najnoviju igru Blizzard kani zadržati tjednim izdavanjem mapa (*.scm datoteka), prva u nizu je Brusfhire, čije će se redovito izlaženje nastaviti pojavljivanjem na službenom web-siteu www.blizzard.com



Službeni Blizzardov expansion Brood Wars sadržavat će preko dvadeset scenarija smještenih na novim vrstama terena. Naravno, tu je još i pregršt novih multiplayer scenarija.

Još Quakea 2

Ward Six radi na totalnoj konverziji Quakea 2 pod nazivom Nightfall. Igra izgleda zapanjujuće dobro zahvaljujući odličnom engineu iako nema nikakve veze sa samom pričom Quakea; točnije, radnja se odvija za vrijeme križarskih ratova. Više informacija o Nightfallu možete očekivati u nekom od sljedećih brojeva.

INFO PLUS

GT Interactive kupio Virgin

O prodaji Virgin se već duže vrijeme pričalo, a ona je konačno sklopljena i objavljena krajem prošloga mjeseca. Novi sretni vlasnik je GT Interactive koji time stječe prava na velik broj naslova što ih je Virgin izdavao ili trebao izdati. Čini se da se GT vraća u utrk u kojoj zasad vodeća mjesta drže Activision i Electronic Arts.

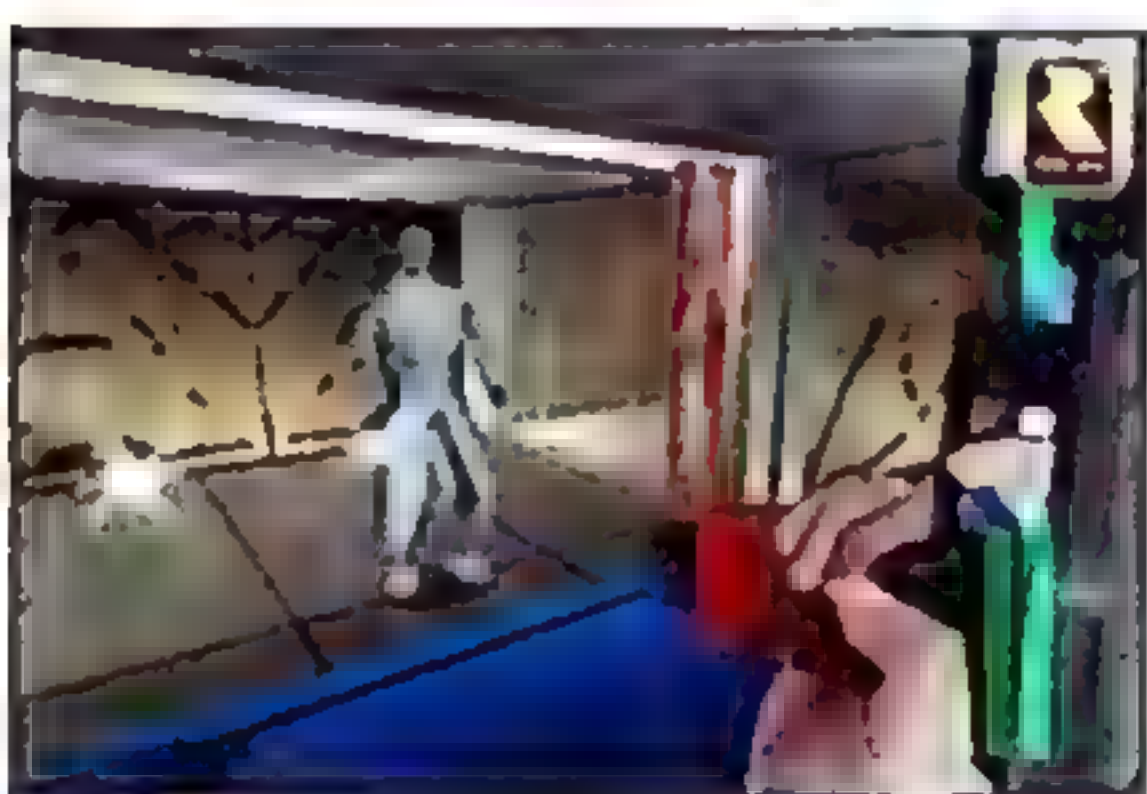
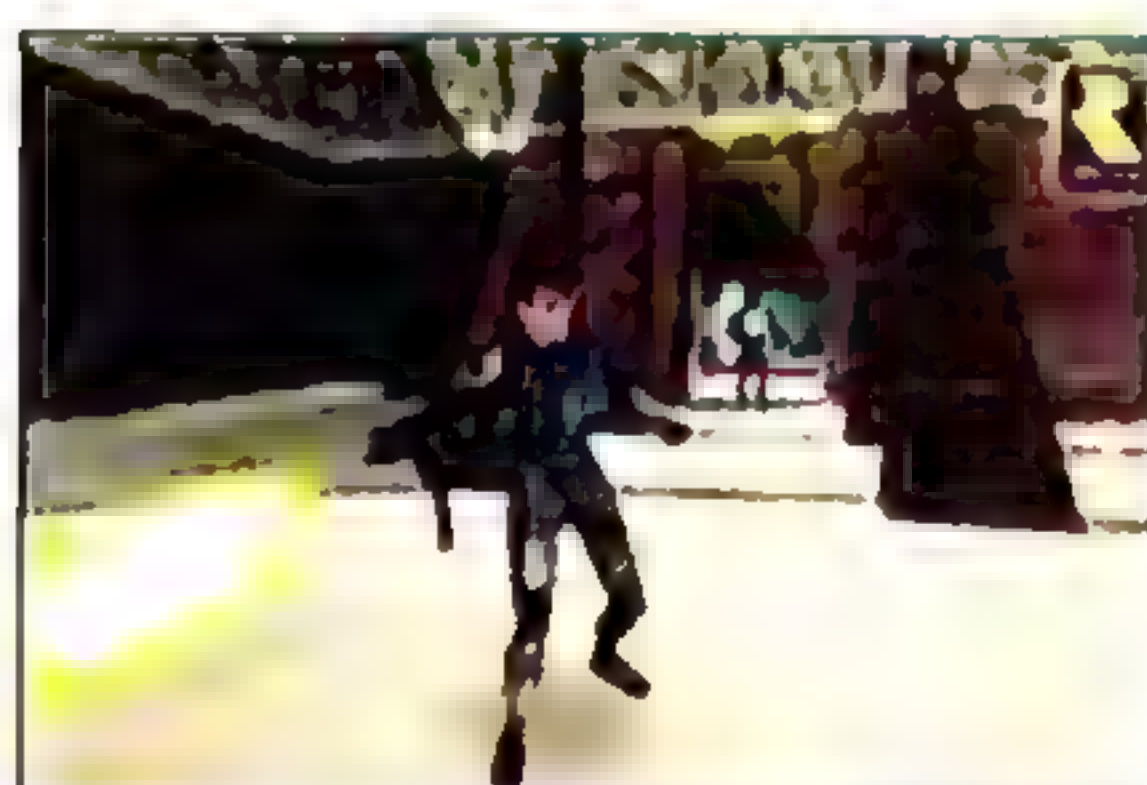
Bod za Nintendo

Velikom broju tvrtki koje su odlučile pokrenuti razvoj igara za Nintendo 64 konzolu pridružio se i Fox Interactive. Prvi će naslov biti Fox College Sport Hoops '99 čiji se izlazak predviđa krajem jeseni.

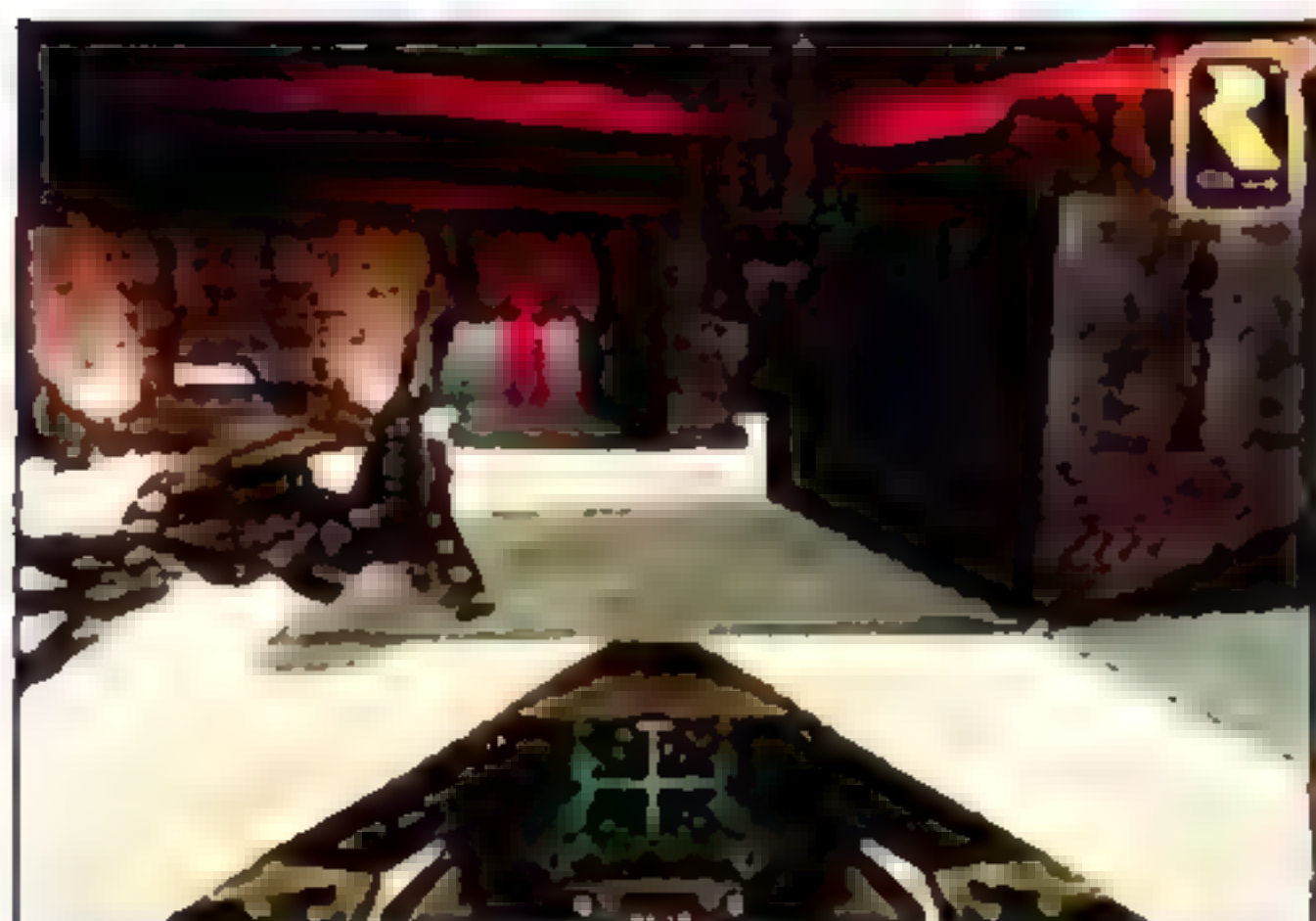
RARE OSVAJA NINTENDO

Programerska kuća Rare ponosno stoji uz Nintendo konzolu od samih njenih početaka radeći za nju najrazličitije, većinom uspješne, igre. Očito je, s obzirom na prilično velik broj najavljenih naslova za ovu godinu, da su jedan od najdominantnijih zastupnika N64 konzole u svijetu. U prošlom smo broju najavili izlazak simpatične arkade Banjo-Kazooie a sada vam želimo predstaviti još nekoliko naslova što ih pripremaju tijekom ove godine.

PERFECT DARK



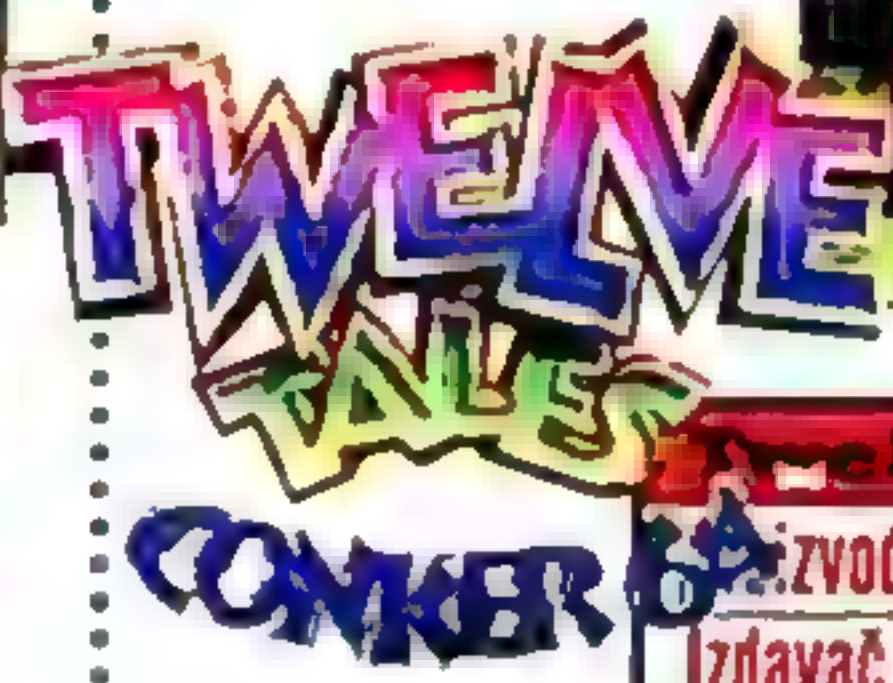
U budućnosti, 2023., tajna agentica Joanne Dark se upliće u zavjeru jedne povećane utjecajne korporacije kaneći je razotkriti no odjednom iskrсну "velike nevolje" pa Joanna mora pokazati zašto je zovu crnim mrakom (hehe). Igra rabi Golden Eye engine koji je bio zapažen u igračkima krugovima, a upravo su isti programeri zaduženi i za ovu igru.



Perfect Dark	
Proizvođač	RARE
Izdavač	NINTENDO
Zanr	
Izlazi	tijekom '98
Platforme	<input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input checked="" type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

TWELVE TALES: CONKER 64

Rare je odlučio izdati još jednu u nizu klasično simpatičnih (riječ koja ne može mimoići nijednu Rareovu arkadu, posebice ako su glavni likovi životinje) arkada po uzoru na neke svoje prijašnje igre, samo što je ovaj put, kao i kod ostalih novih projekata, stavio naglasak na vizualni 3D doživljaj. Maskota igre je simpatična vjeverica Conker čije ćete doživljaje pratiti kroz nekoliko razina prepunih iznenađenja. Twelve Tales će se također pojaviti i u Game Boy remaku te se fanatični igrači neće morati ni trenutka odvajati od igre.

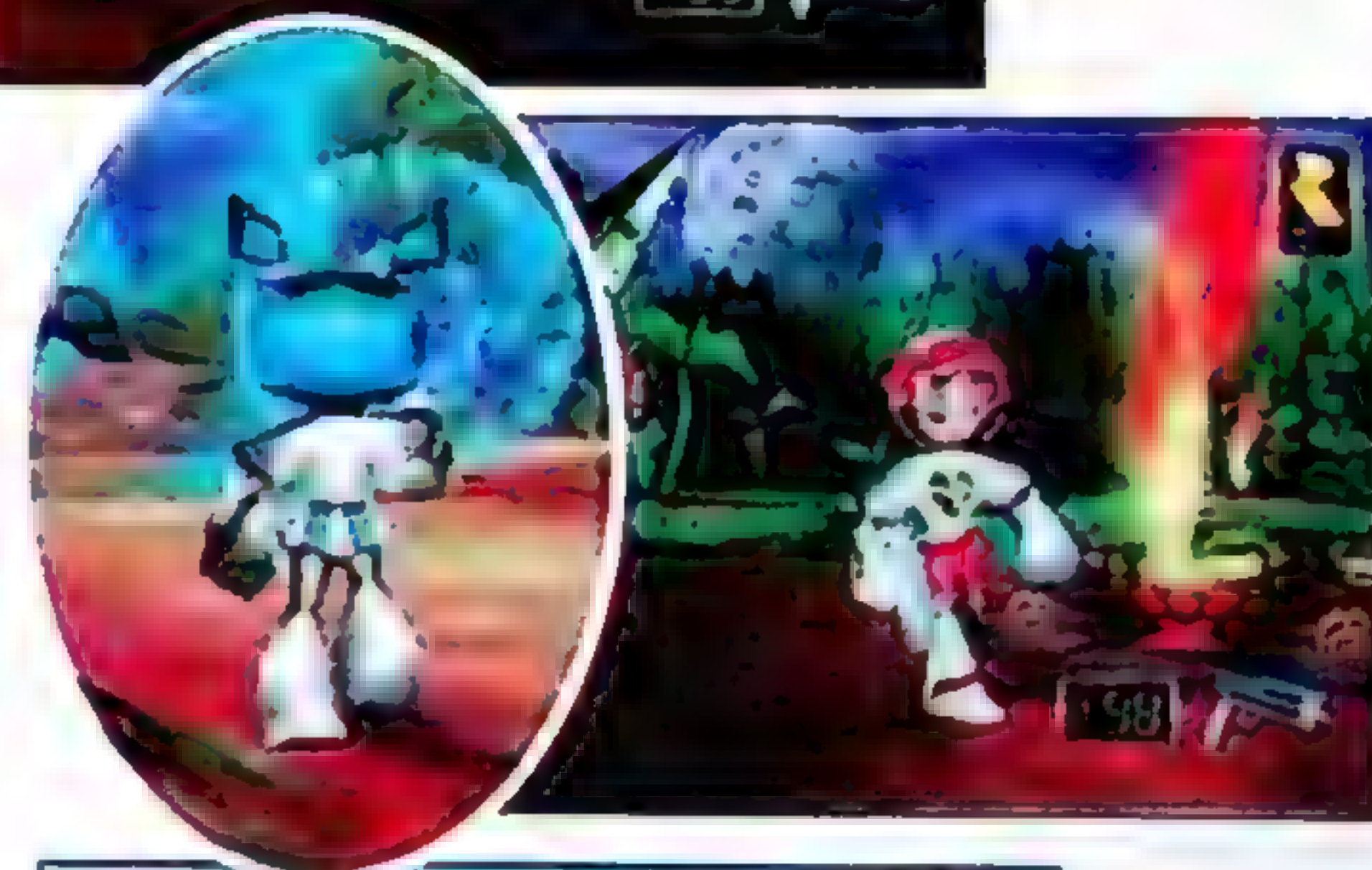
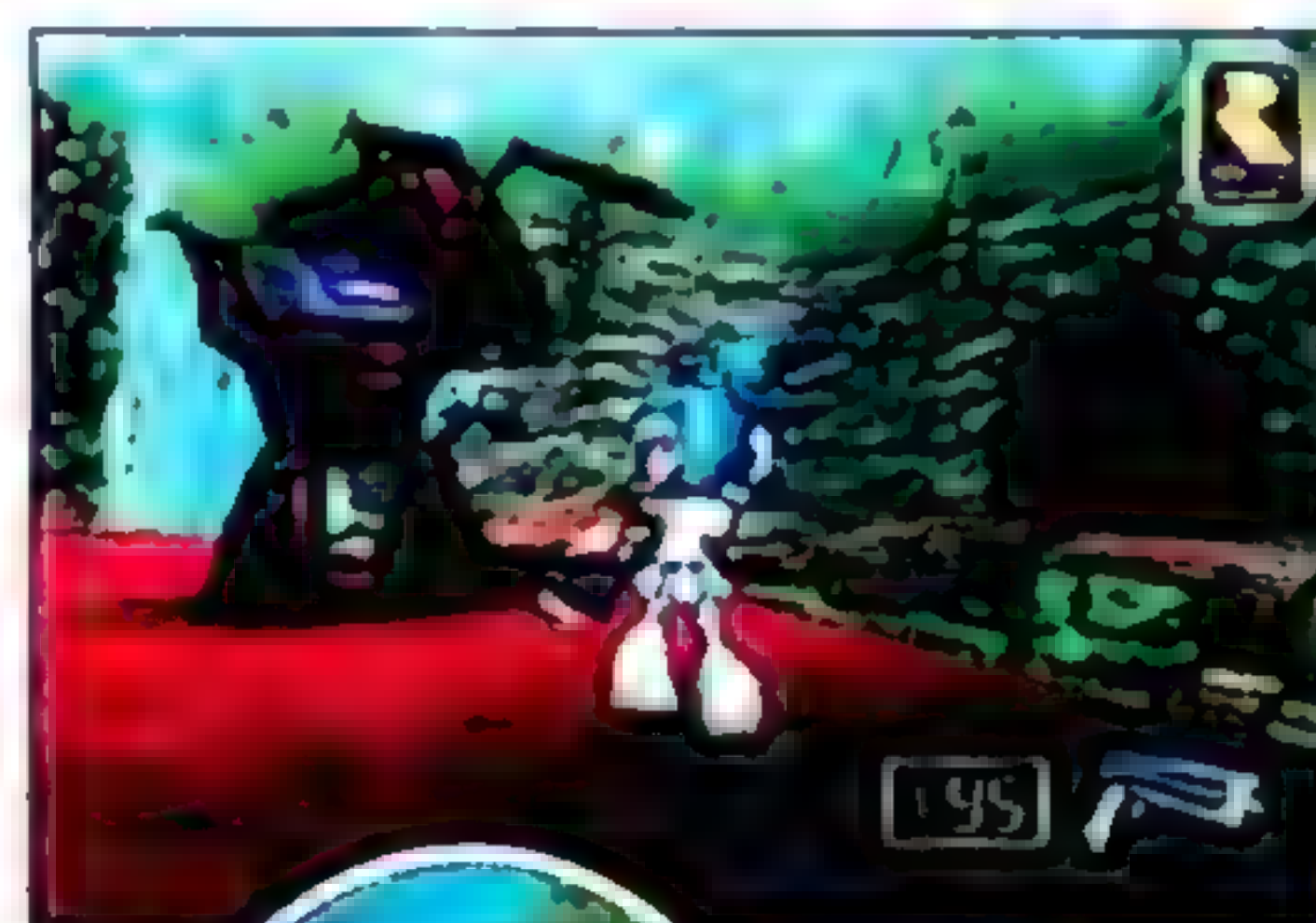


Twelve Tales	
Proizvođač	RARE
Izdavač	NINTENDO
Zanr	ARKADA
Izlazi	jesen '98
Platforme	<input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input checked="" type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac



JET FORCE GEMINI

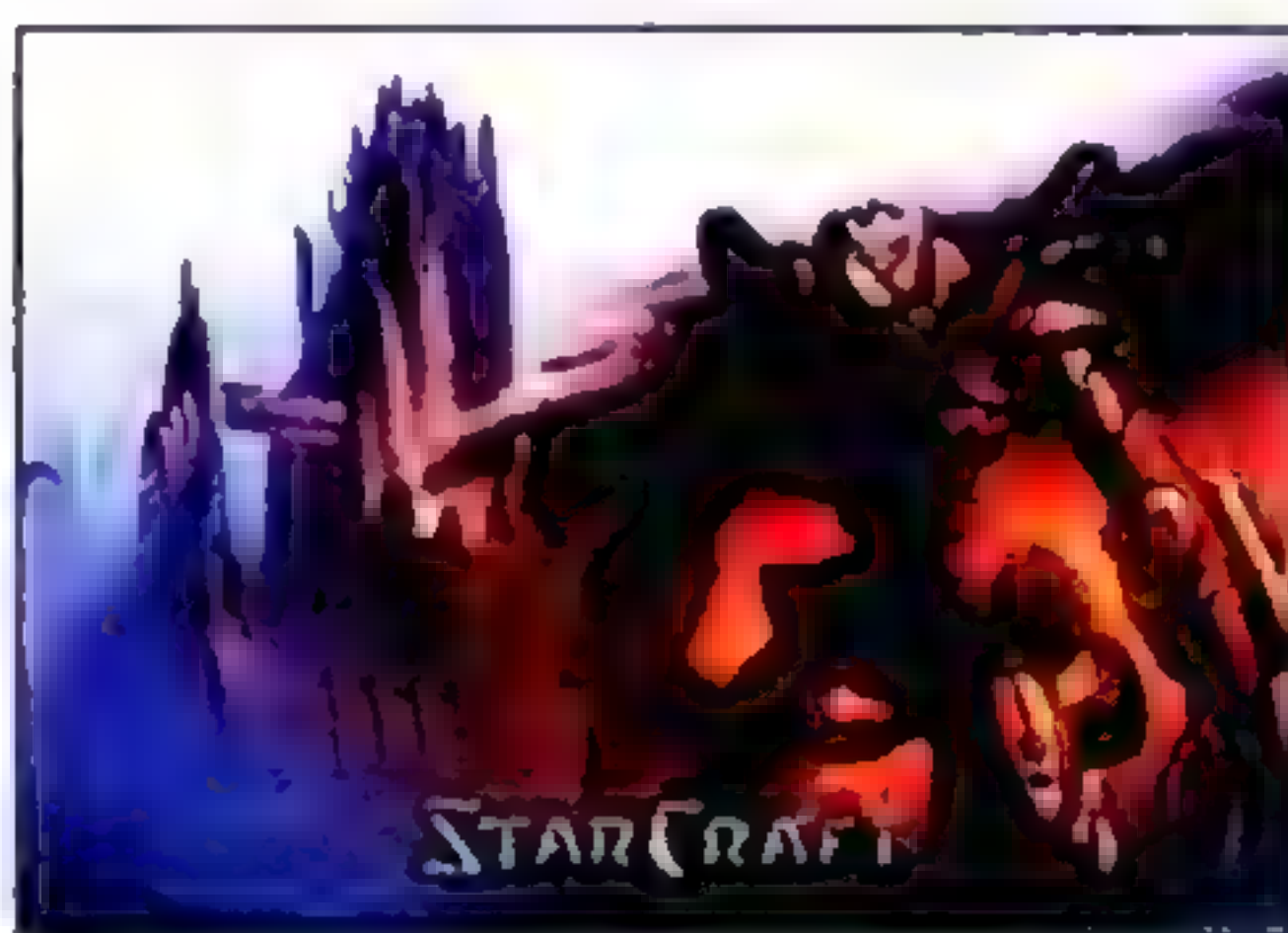
Hibrid zabavne pucačine i lude 3D akcije prekrasne grafike, Jet Force Gemini je ona vrst igara kojima se želi pokazati kakve genijalne i simpatične arkade video konzole imaju nastojeći pritom svojom 3D poligonskom grafikom prepunom lightning efekata kakvih se ni najnovije 3D video kartice ne bi posramile dokazati da je Nintendo 64 prava konzola za vrhunsku zabavu. Ali bez zavaravanja, Playstation je "zasad" još uvijek najuspješnija i najrasprostranjenija konzola, mada mu vrijeme polako izmiče.



Jet Force Gemini	
Proizvođač	RARE
Izdavač	NINTENDO
Zanr	AKCJA / PLATFORMA
Izlazi	uskoro
Platforme	<input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input checked="" type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

Nintendo 64 selidba

Proživši se na PC tržište, Starcraft je ostvario sve predispozicije da zaradi još više novca i mogućnost konvertiranja na ostale konzole. Nintendo je uskočio u pravi čas zgrabivši jedinstvenu priliku - ostvario je ekskluzivna prava za konvertiranje i izdavanje Starcrafta na Nintendo 64 konzoli. Kako sada stvari stoje, igra se neće pojaviti na Playstationu no za N64 verziju programeri obećavaju da neće biti tek obična konverzija, nego igra prepuna novih elemenata i, posebice, novih jedinica i misija samo za N64 inačicu. Ovo je još jedan vrlo dobar marketinški potez Nintendo kojim se nastoji očuvati na tržištu, ali koliko će u tomu uspjeti, upitno je, s obzirom da neke tvrtke već pripremaju iznenađujuće jake konzole nove generacije (pročitajte Patrikov osvrt na Seginu novu Dreamcast konzolu). Uskoro bi se trebala pojaviti i Macintosh verzija Starcrafta, što stvarno dokazuje rasprostranjenost Blizzardovog tržišta.



Baldur's Gate NID

Interplay je na svojem web-sitetu izdao neinteraktivni demo obećavajuće RPG igre Baldur's Gate. Iako ograničen, barem će djelomično prikazati kvalitete ove igre pa ga potražite na www.interplay.com/bgate

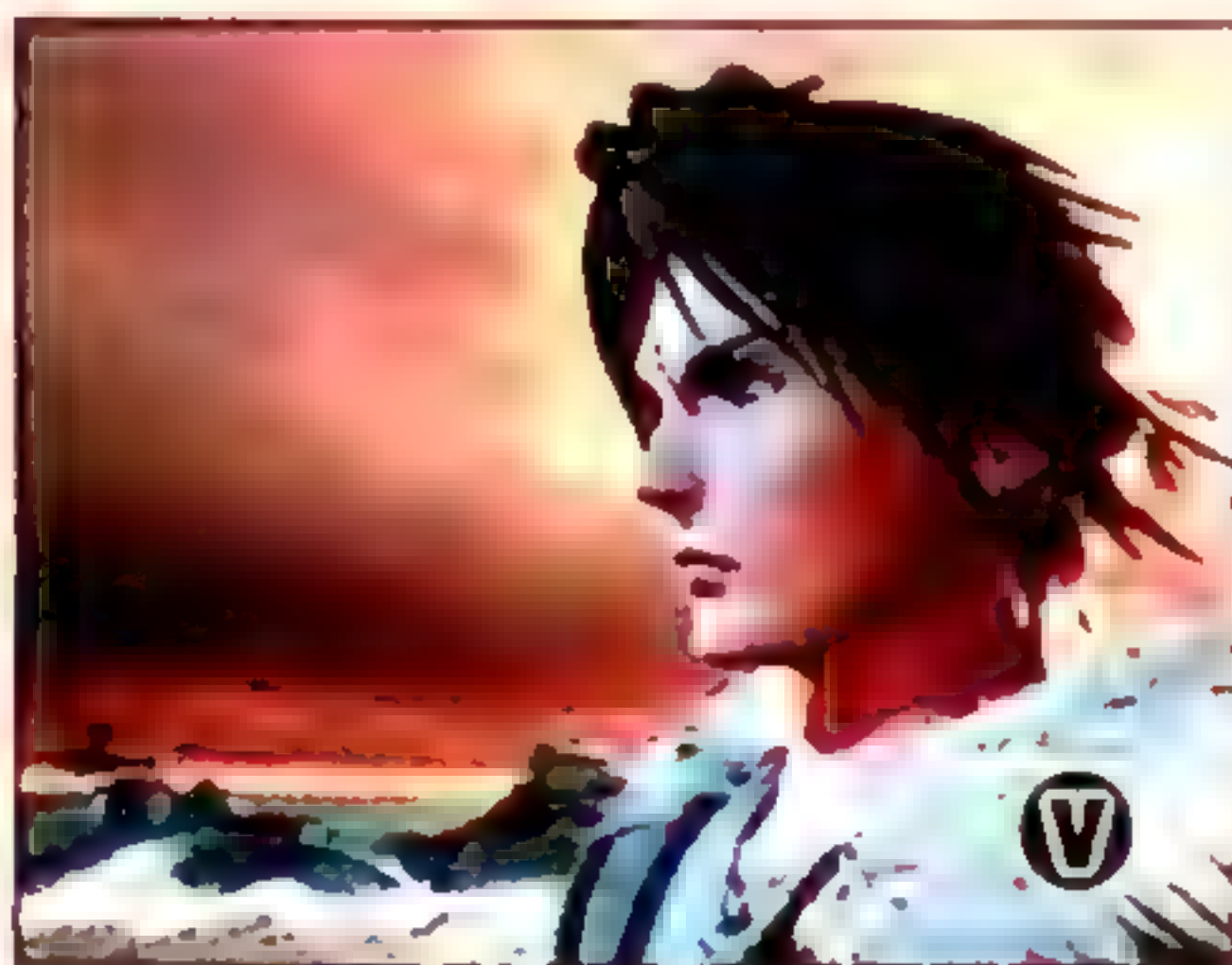
Microprose na Gaming Zonu

Microsoftov Internet Gaming Zone upravo je načinio još jedan uspješan korak. Taj internet server za igranje bit će glavna preferirana opcija za multiplayer igru dviju novih Microprosovih igara X-Com: Interceptor i Civilization 2 Multiplayer Gold Edition.

INFO PLUS

Final Fantasy 8

Glasine koje se šire već duže vrijeme ipak su istinite: Square je potvrdio da intenzivno radi na osmom nastavku Final Fantasy serijala, naslovu kojim će svi vlasnici Playstation konzola biti oduševljeni. Tek se prijašnji nastavak ovog velikog serijala uspio probiti na tržište i postići najveće uspjehe (prodan je diljem svijeta u više od 6 milijuna primjeraka), o osmom nastavku, nažalost, ne znamo mnogo, no kako stvari stoje, čini se da je Square odustao od pristupa u cijelosti posvećenog anime tematici učinivši ga puno blažim pa tako likovi i sam svijet izgledaju znatno realističnije, ali i detaljnije. Dvoje glavnih heroja u igri su mladić Squall Leonhart i djevojka Laguna Loire čiji se putevi, kako se bližimo završetku, sve više isprepliću. Final Fantasy 8 je prepun predivne ugodajne grafike i



vrhunski komponirane glazbe, što je rijetkost u novijim na brzinu sklepanim igrama današnjice. Ako dosad niste mogli naći prave razloge za kupnju PlayStationa, sada ih imate - da biste mogli igrati Final Fantasy 8.

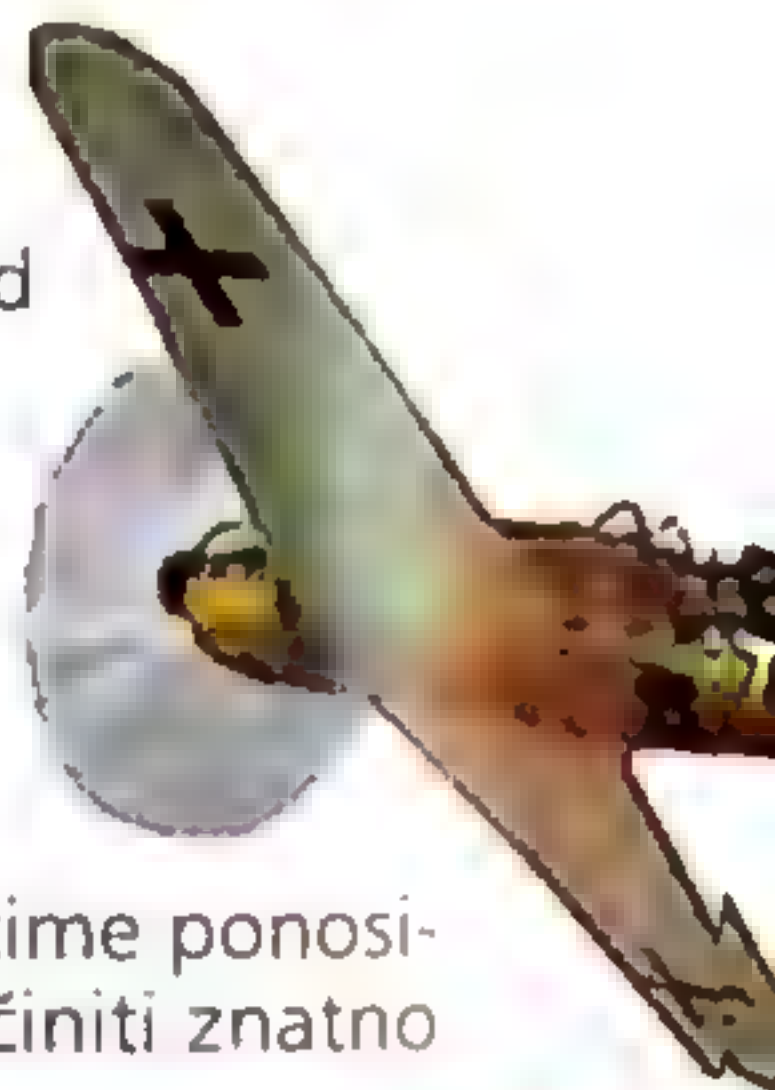


Final Fantasy 8	
Proizvođač	SQUARE
Izdavač	SQUARE
Žanr	RPG
Izlazi	zima '98
Platforme	<input type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

Microsoft Combat Flight Simulator

Velika plavetnila

Glavni, a skoro možemo reći i jedini nedostatak Microsoftove simulacije Flight Simulator 98 bila je dosada koja bi nastupila nakon par sati igranja. Sve što ste radili bilo je letenje između unaprijed zacrtanih ruta po blago određenim protokolima, a to svakako nije odveć zanimljivo. Ipak, igri se mora priznati vrhunska tehnička izvedba, posebice jako dobar grafički engine. Uvidjevši da se imaju čime ponositi, Microsoftovci su odlučili načiniti znatno dinamičniju i zanimljiviju igru temeljenu na Flight Simulator engineu smjestivši je u savim različito



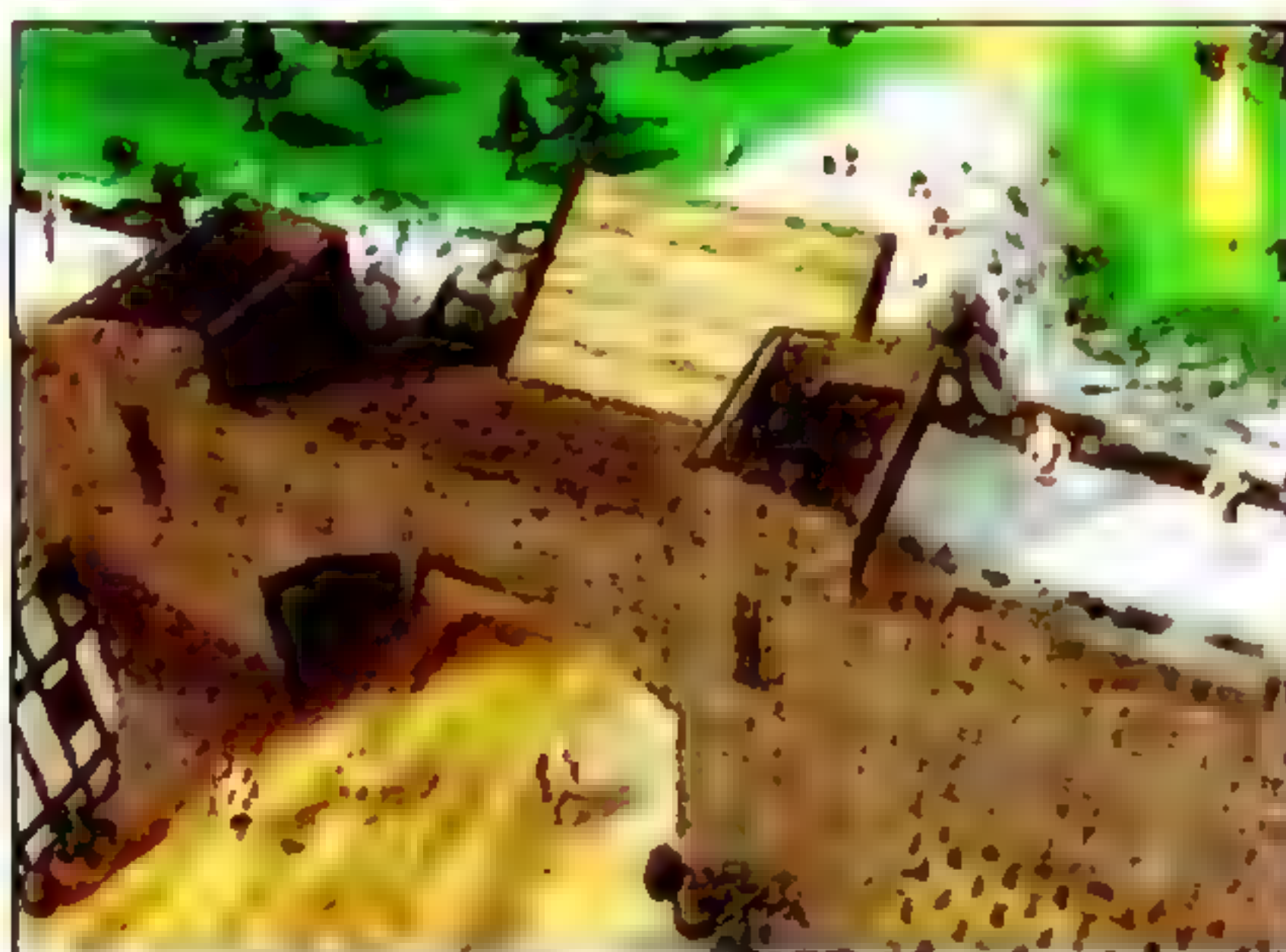
MS Combat Flight Simulator	
Proizvođač	MICROSOFT
Izdavač	MICROSOFT
Žanr	SIMULACIJA
Izlazi	zima '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

okruženje - u razdoblje drugog svjetskog rata. Zanimljiva igra velikih mogućnosti, no pitanje je koliko će one pri izradi biti iskorištene

Myth 2: Soulblighter

Mit se nastavlja

Nakon šest mjeseci rada na nastavku svoje prve i, možemo reći, vrlo uspješne i inovativne igre Myth: The Fallen Lords, ljudi iz Bungie su provirili kroz zamračene prozore, konačno ugledavši danje svjetlo, i objavili

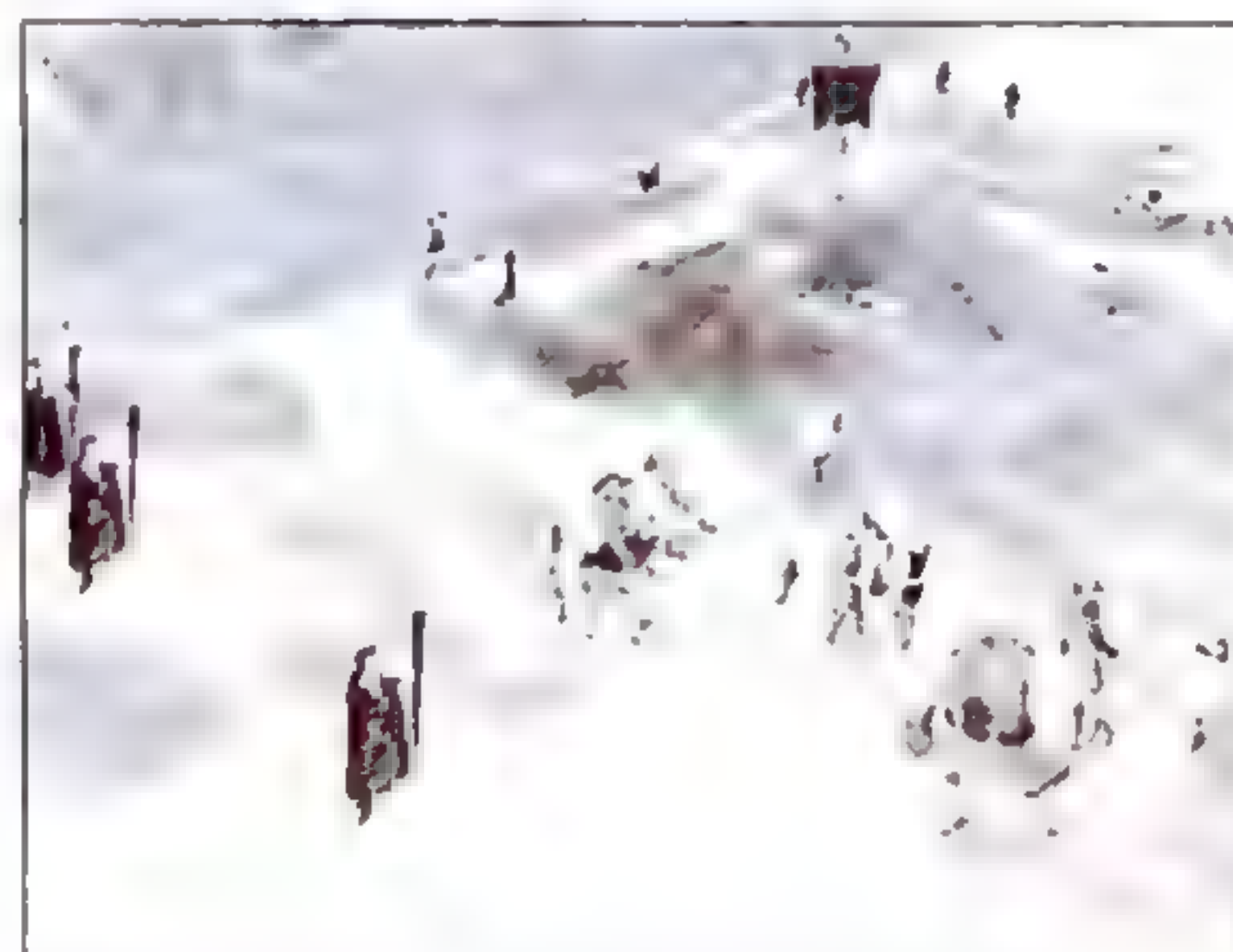


detalje o Myth 2: Soulbrighteru. Zanimljivo izveden 3D engine iz Jedinice zadržan je zahvaljujući dobrim kritikama što ih je pokupio prošlih mjeseci ali s nekim sitnijim izmjenama i nadogradnjama. Napose bismo željeli istaknuti nove vrste terena na kojima će se bitke odvijati, a vaše ćete strategijske svje-

tonazore morati znatno promijeniti jer će se neke misije događati po unutrašnjostima različitih dvoraca, tamnica ili ćete braniti neku od svojih utvrda. Od ostalih noviteta, tu su poboljšana animacija likova, učinkovitiji AI protivnika, pristojan broj novih jedinica, još bolja podrška za igranje više igrača putem bungie.neta te pregršt interaktivnih detalja na terenu koji fino podižu atmosferu. Za sve vas nešto plićeg džepa, važno je da Bungie nastavlja pratiti potrebe prosječnog igrača: Myth 2 neće zahtijevati najnoviji stroj, Pentium 133 će zadovoljiti barem minimalne potrebe igre



Myth 2: Soulblighter	
Proizvođač	BUNGIE
Izdavač	
Žanr	STRATEGIJA
Izlazi	krajem '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac



Dreamcast kreće u osvajanje

Segina najnovija konzola tisućljeća Dreamcast (bivša Katana) već se počela polagano probijati na tržište iako će se pojaviti tek krajem godine (više o samoj konzoli pročitajte u Patrikovom članku na stranicama ovog broja). Naime, impresionirani mogućnostima nove konzole, vodeći svjetski proizvođači igara potpisali su ugovor o početku razvoja igara za Dreamcast. Među njima je i legendarni Microprose, Interplay, GT Interactive, Midways, Acclaim i drugi. Spomenemo li još i goleme količine novaca koje je Sega već sada počela ulagati u marketinške svrhe, Dreamcastu možemo jedino predvidjeti svijetlu budućnost.

INFO PLUS

G.O.D. među velikima

G.O.D. se upravo pridružio krugu velikih izdavača ostvarivši izdavačku prava za prilično velik broj novih naslova. Posljednji potez koji će mu osigurati položaj na tržištu je strategijska suradnja s tvrtkom Take2 koja je naložila velike novce u podržavanje G.O.D.-a. Ako sve bude u redu, Take 2 će taj novac bez problema vratiti i te deseterostruko.

Middle Earth konačno

Yosemite Entertainment, prvi i jedan od najaktivnijih Sierrinih ograna, dobio je odseg za proizvodnju igara temeljenih na Tolkienovim svjetski poznatim Mitovima i epikama. Trenutačno dečki iz Yosemitea rade na ogromnoj on-line Middle Earth igri koja će pojaviti tek sredinom sljedeće godine. Također knize priprema se usporedno s on-line igrom priprema i single player Middle Earth igra nešto drugačijeg karaktera.

E3 EXCLUSIVE

Tomb Rider 3

Lara treći put

Svi obožavatelji Lare Croft, odahnite - treći nastavak avantura ove simpatične gospođice konačno je službeno potvrđen i to uz blage naznake barem još jednog nastavka. U Tomb Raideru 3 morat ćete svoju ljubimicu provesti kroz potpuno različite krajolike nego su bili oni prijašnji - vrućim i beskrajnim pustinjama Indije, mračnim ulicama Londona pa čak i egzotičnim otocima smještenim u oceanskim bespućima. No nije igra samo koceptijski poboljšana: po tvrdnjama Eidos, ovaj će nastavak pretrpjeti i više nego dovoljno inovativnih zahvata. Igra je grafički toliko usavršena da nikakve usporedbe s prvim dijelom jednostavno nisu moguće. Tehničkim poboljšanjima nije tu kraj - povećana je i raznolikost specijalnih efekata a uvedeni su i neki novi, atmosferski. Prerađeni AI neprijatelja svima, pa čak i najokorjelijim obožavateljima Tomb Raider serijala, obećaje vrhunsku i dugotrajnu zabavu. Još ćete jedno vrijeme patiti jer - novi nastavak Larinih avantura pojavit će se tek krajem godine. Čini se da će božićni blagdani biti više nego zanimljivi



Tomb Raider 3

Proizvođač	CORE
Izdavač	EIDOS
Žanr	AKCIJA
Izlazi	krajem '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

Max Payne

Odgodjen za proljeće

Nažalost, Remedyjev novi projekt, 3D akcija Max Payn, odgođen je za sljedeće proljeće. Razlog? Finalizacija

proizvoda i glancanje svih detalja do krajnjih granica. Rezultati marljivog rada već su

sada primjetni - grafika je poboljšana nekoliko puta otkako smo posljedni put čuli o ovoj igri (Hacker, veljača), što se odrazilo povećanim zanimanjem za igru do kojeg je došlo tijekom E3-a gdje je Max Payne pokazan u novome ruhu.



Uskoro Myth v1.3

Iako je Bungie već duboko uronio u pripremanje novog nastavka Myth serijala, to ga neće spriječiti da svoj prvijenac učini boljim. Naime, u igri su prerađeni još neki manji bugovi te se želo novom verzijom otkloniti. Uostalom, ona će vam omogućiti i nesmetano učitavanje vlastitih scenarija, s čime je većina igrača imala problema. Patch za novu verziju uskoro bi se trebao pojaviti na službenom Bungievom stranici www.bungie.com

SouthPeak i Warner Bros

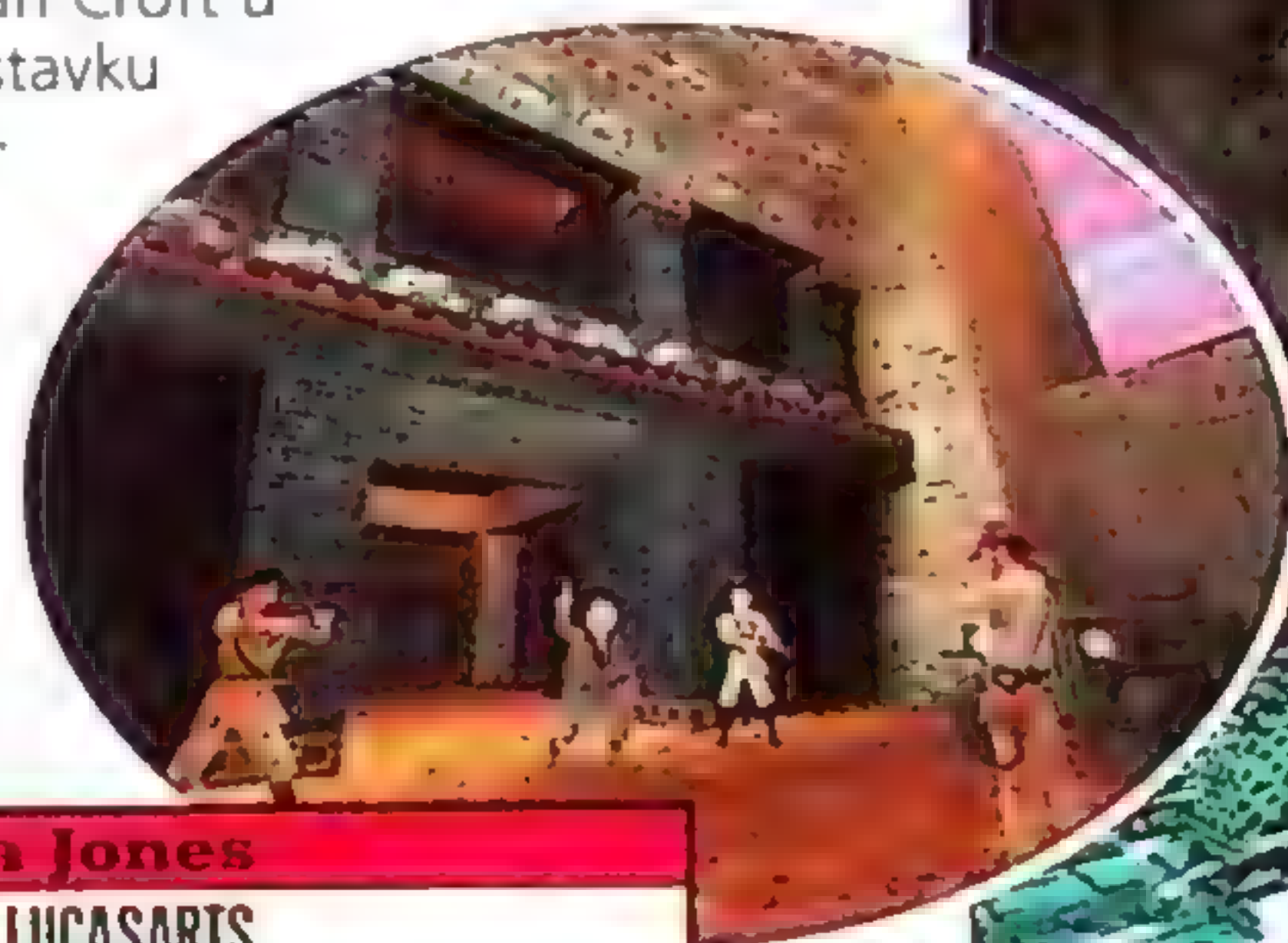
SouthPeak Interactive potpisao je dogovor sa slavnim proizvođačem crtanih filmova Warner Brosom koji mu omogućuje razvoj zabavnog softvera u kojem će se rabiti neki od Warnerovih poznatih crtanih likova. Simpatični likovi Zekoslava Mrkve, Ptice Trkačice i ostalih premijerno će se pojaviti u SouthPeakovim igrama.

Indiana Jones And The Infernal Machine

E3 EXCLUSIVE

Uskrsnuće u tri pune dimenzije

Indiana je ponovno živ! Nakon posljednjeg nastavka, avanture Indiana Jones And The Fate of Atlantis, o ovom se junaku nije mnogo čulo, no sve su to vrijeme ljudi iz Lucas Artsa marljivo pripremali povratak ovog veselog avanturiste. Godina je 1947. Nakon iscrpljujućeg rata, nacisti su konačno pobijeđeni i u trenutku kada se čini da će se svijet vratiti u normalu dolazi do nove prijetnje - hladnog rata. Sovjetski agenti iznenada počinju njuškati po nekim mističnim ruševinama, u sve se upliće i CIA koja unajmljuje vas, iskusnog "arheologa" Hernya Indiana Jonesa, da otkrijete po čemu to Sovjeti prekapaju. Pri izradi igre rabio se vrlo detaljan 3D engine koji omogućuje praćenje događaja iz perspektive treće osobe s izmjenama kutova kamere, što, dakako, strašno podsjeća na Tomb Raidera (čini se da Indy ovaj put kani žestoko konkurirati svojoj kolegici avanturistkinji Lari Croft u trećem nastavku njenih pustolovina) Slike uz ovaj tekst stvarno govore sve...



Indiana Jones

Proizvođač	LUCASARTS
Izdavač	VIRGIN
Žanr	AKCIJA
Izlazi	
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

Scars

Puno ime ove igre koju je Ubisoft pokazao na ovogodišnjem E3-u je Super Computer Animal Racing Simulation, što samo po sebi dovoljno govori. Scars je osmišljen kao kombinacija bjesomučne utrke budućnosti vozilima naoružanim napravama najveće destruktivnosti. Oko devet staza, jedinstven okoliš i još neki elementi održat će dinamiku igre i neće dopustiti vašim živcima ni trenutka odmora.



Scars

Proizvođač	UBISOFT
Izdavač	UBISOFT
Žanr	UTRKA / AKCIJA
Izlazi	zima '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input checked="" type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

INFO PLUS

pusite se



Mi imamo rješenje

BBM Internet
Bosiljevska 45
Internet@bbm.hr
30 11 77
300 869



Na internet preko
besplatnog telefona 0800

Tražimo partnere i suradnike za plasman naših usluga

Options

Pristup internetu

E-mai

WEB stranice

On-line shopping

Programi

Oprema

Canon

PRODAJA • SERVIS • ODRŽAVANJE • POTROŠNI MATERIJAL • REPRO MATERIJAL

Za fotorealističan ispis više nije potrebna skupa profesionalna oprema. Potreban vam je samo jedan iz serije novih **Canon** pisača.



BJC-80

BJC-250

BJC-4300

BJC-4650

BJC-5500

BJC-620

BJC-7000

LBP-660



OVLAŠTENI UVOZNIK I DISTRIBUTER

KSU Company

VELIKA GORICA, J. Dobrile 50, tel. 01/72 21 22; fax 01/72 22 73; <http://www.tel.hr/ksu-company>
ZAGREB, Boždara Magovca 21, tel. 01/6603 612, 6603 613

JANUS

Genius

- ♥ Miševi
- ♥ Mrežna oprema
- ♥ Sve za igre
- ♥ Skeneri
- ♥ Multimedija



Ovlašteni partneri:

Vemil,	Zagreb,	01/367-700
Analogbit,	Zagreb,	01/3776-562
Jware,	Osijek,	031/161-544
Zagrla,	Zagreb,	01/3861-840
Arles,	Zagreb,	01/222-752
Zola,	Zagreb,	01/395-153
Pentagram ecom,	Zagreb,	01/534-707
MDS,	Zagreb,	01/3771-875
	Rijeka,	051/211-172
	Sisak,	044/521-335
Tehno trade,	Zadar,	023/313-212
Genesis,	Rijeka,	051/215-315

Distribucija:

Microline, Zagreb, fax:01/323-230

Adventure Special

Koliko je budućnost igara avanturističnog žanra blistava? Različiti krugovi pa ni brojni strani časopisi nemaju bogzna kako svijetla predviđanja, no mi smo totalno drukčiji od drugih..

Dio svijeta računalne zabave u posljednje je vrijeme zatrpan kojekakvim tvrdnjama i zaključcima o tome kojim se smjerom avanturistični žanr kreće ili, točnije, nagađanjima u kojem bi se smjeru i kako trebao kretati. Pošto se, za razliku od nekih "izrazito vidovitih" igračkih krugova, mi takvima ne osjećamo, odlučili smo vam ponuditi nešto objektivniju verziju naše prognoze vezane za ovaj ne izrazito zastupljen žanr računalnih proizvoda današnjice. Naš je pogled na svijet nešto vedriji. Uostalom, bacite pogled na dio naslova koje smo odabrali za vas pa prosudite sami.

Star Trek: Secret of The Vulcan Fury

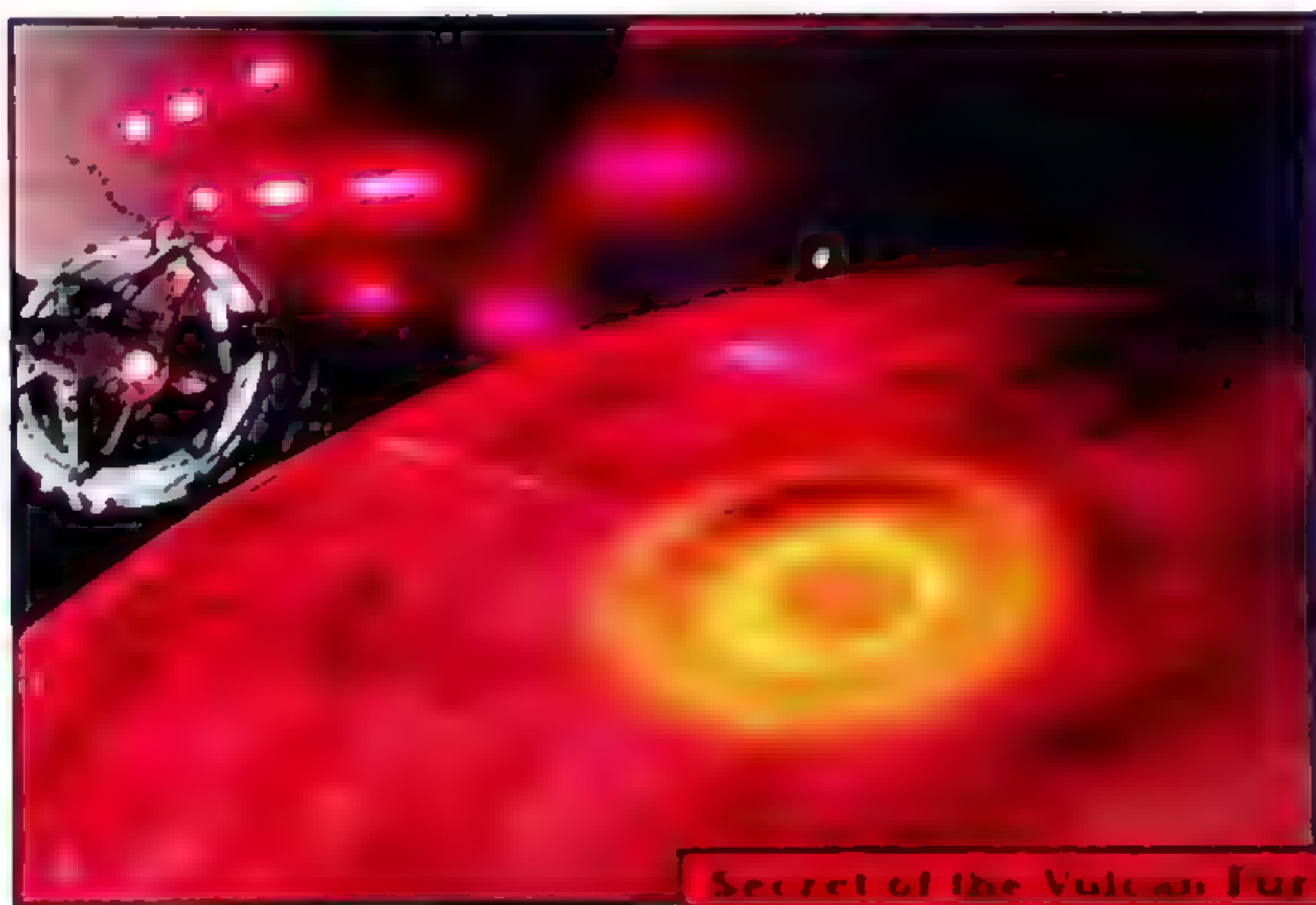
Bijes iz Interplaya

Svi poklonici Star Treka i avanturističnih igara općenito bit će razočarani upravo pristiglom vijesću iz Interplaya. Njihova već davno najavljena igra iz velike porodice avanturističnih Star Trek igara, Secret of The Vulcan Fury, ponovno je odgođena iz nepoznatih razloga



(trebala se pojaviti još prošle jeseni, ali je odgođena za početak ove godine). Novi "predviđeni" datum izlaska je, najranije, krajem ljeta, po objektivnim procjenama sredinom jeseni, no i kasniji datumi su više nego

moгуći. Kvaliteta igre je prilično visoka posebice zbog detaljne grafike i vrlo zanimljive priče čiji korijeni sežu u prošlost kad dvije rase, Romulanci i Vulcanci, još nisu ni postojale, tj. bile su članice iste rase (povijesni detalj kojeg svaki pravi Trek fan poznaje). Kroz Vulcan Fury vodit ćete šest legendarno poznatih likova iz Star Trek serijala no najveću će ulogu tijekom igre imati glavni predstavnik vulcanske rase, intrigantni Spock. Ako vam strpljenje nije dokraja isteklo, strpite se još ovih par mjeseci do konačnog pojavljivanja ovog Star Trek proizvoda i na našem tržištu.



Secret of the Vulcan Fury	
Proizvođač	INTERPLAY
Izdavač	INTERPLAY
Žanr	AVANTURA
Izlazi	jesen '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

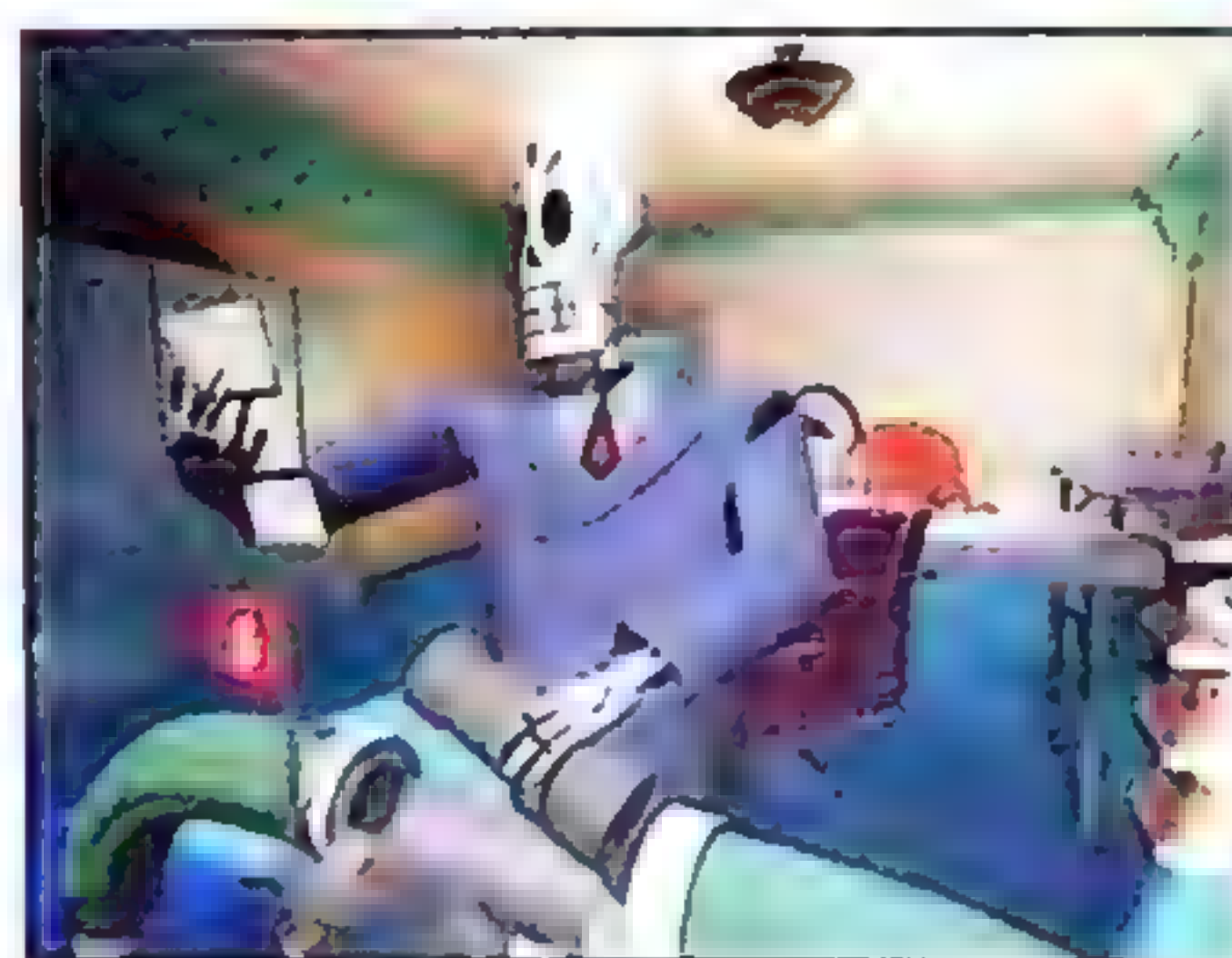
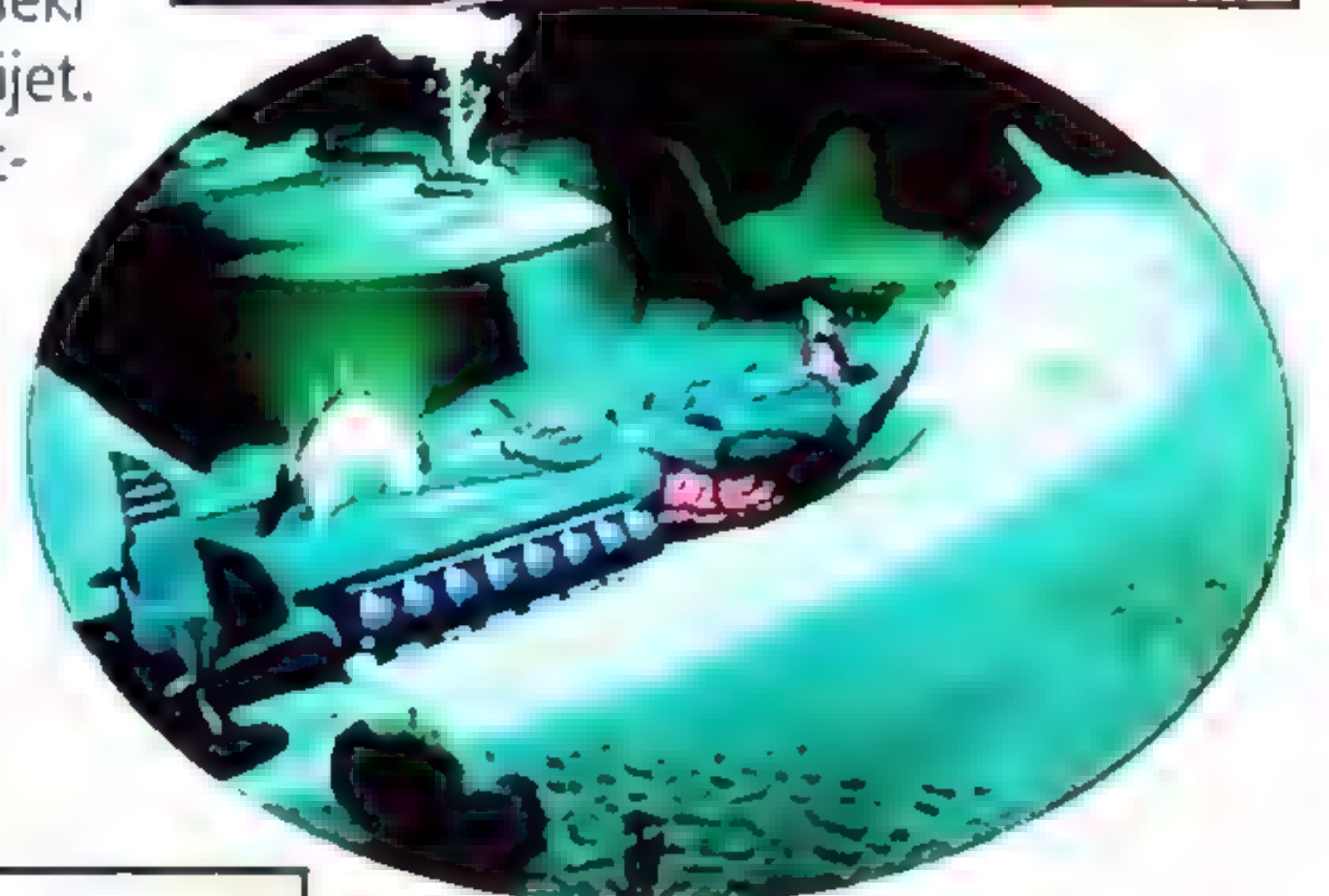
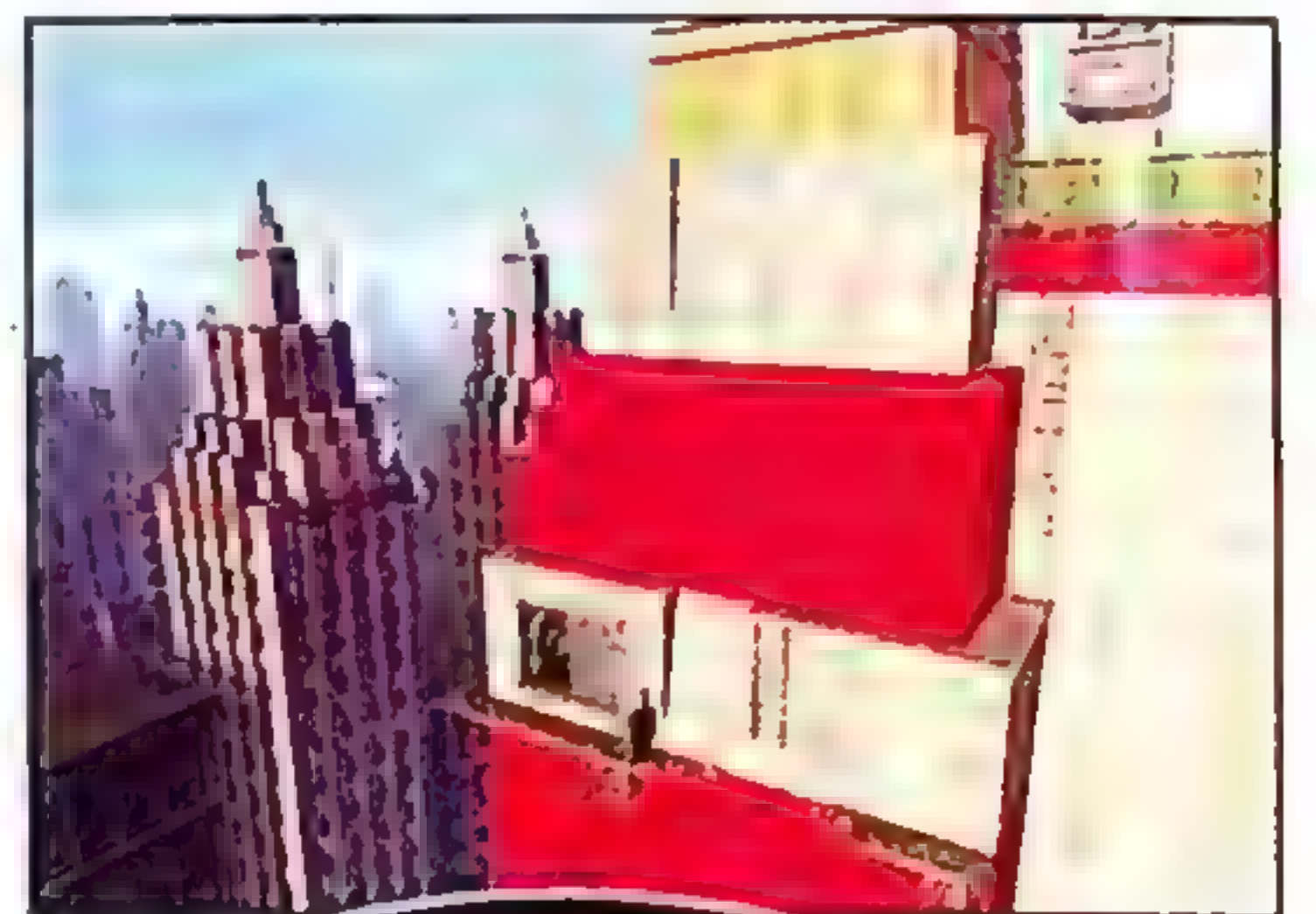
Grim Fandango

Nije ni smrt crna koliko se to čini

Ili barem tako misle ljudi iz Lucas Artsova tima radeći na novoj avanturi čudnog i zanimljivog karaktera po kojem su općenito sve Lucasove avanture i poznate - sjetite se samo fantastičnog Day of The Tentaclea, Sam&Maxa, Full Throttle (čiji je producent Tim Schafer glavni krivac za igru), a da Monkey Island i ne spominjemo. Ili već govorili o Fanadagu u jednom od zimskih i Hackera, učinit ćemo to ponovno jer od viška boli (pogotovo ako je riječ o honoraru). Igra je, nažalost, odgođena do jeseni, a zanimljivo je da je takav običaj odgađanja ove godine postao sve prisutniji u ovome dosad, barem što se datuma izlaska tiče, pouzdanom žanru. No prijedimo na ono bitno. Grim Fandango je uzor u svemu, od arhitekture do običaja pa čak i samih likova, potražio u meksičkom folkloru, posebice u običaju poznatom kao *festival dana mrtvih* (zastrašujuće, ma neee). Igru započinjete kao Manny Calavera, jedan od "sretnih" stanovnika zemlje mrtvih koja je zapravo neka vrsta čistilišta kroz koje prolaze sve duše pokojnika na svom putu u neki drugi, bolji (kao za koga) svijet. Manny je zaposlen kao "putnički agent" koji pomaže i sprovodi duše mrtvih, zapravo sasvim običnih ljudi koji se od svojih zemaljskih verzija razlikuju "samo" po građi tijela, jednostavnije rečeno - oni su



Grim Fandango	
Proizvođač	LUCASARTS
Izdavač	VIRGIN
Žanr	AVANTURA
Izlazi	jesen '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

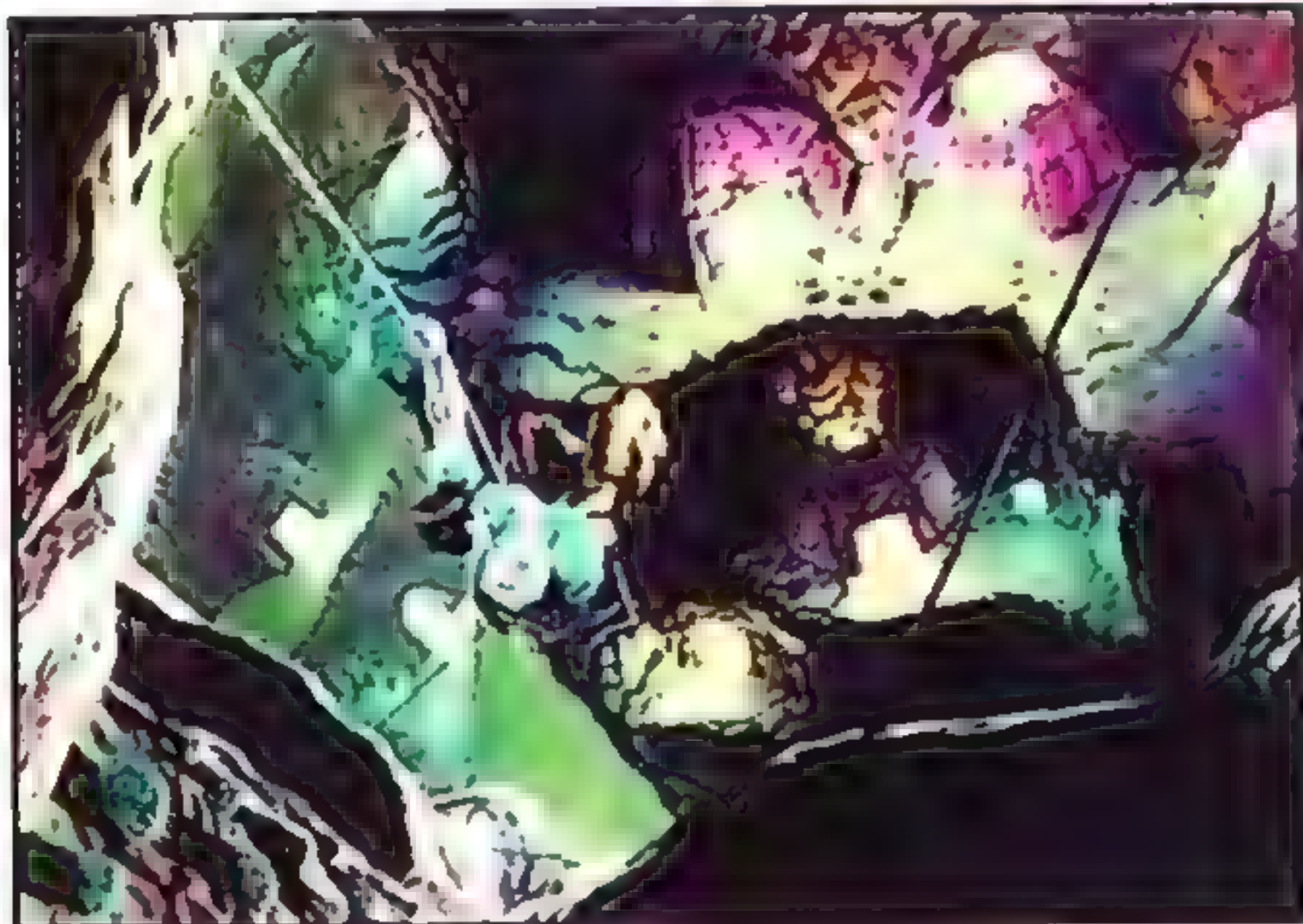


obični kosturi. Tijekom igranja Grim Fandanga uživat ćete u stvarno perfektno osmišljenoj atmosferi i priči isprepletenoj brojnim bizarnim ali zanimljivim zagonetkama. Uostalom, pogledajte ove genijalne slike i sve će vam biti jasno.

Beneath

Mračne dubine

Iako je riječ o igri koja nije čista avantura, nikako nismo mogli ne spomenuti ovaj naslov koji bi mogao postati veliki hit. U razvoj igre upletena su dvije vodeće tvrtke, Activision kao izdavač te Presto Studios (poznat po Journey Man project serijalu) kao proizvođač, što je već u samom startu dovoljno da igru proglasimo, ako ništa, barem zadovoljavajuće dobrom. Beneath je zamišljen kao mješavina akcije i brojnih zagonetki popraćenih dobrom pričom koji joj daju elemente prave avanture. Na početku stoljeća, 1906., igrate ulogu istražitelja Jacka Wellsa, pilota pionira i okorjelog avanturiste koji jednostavno ne može odoljeti zovu misterioznog i nepoznatog. On dobiva zanimljivo pismo od oca arheologa koji ga poziva da



dode pogledati njegove najnovije iskopine. Jack, naravno, sa zadovoljstvom prihvaća pozivno, došavši ondje, ne nalazi oca ni istraživački tim. Hrabar, mlad i nadobudan

Beneath	
Proizvođač	PRESTO
Izdavač	ACTIVISION
Žanr	AVANTURA
Izlazi	početkom '99
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

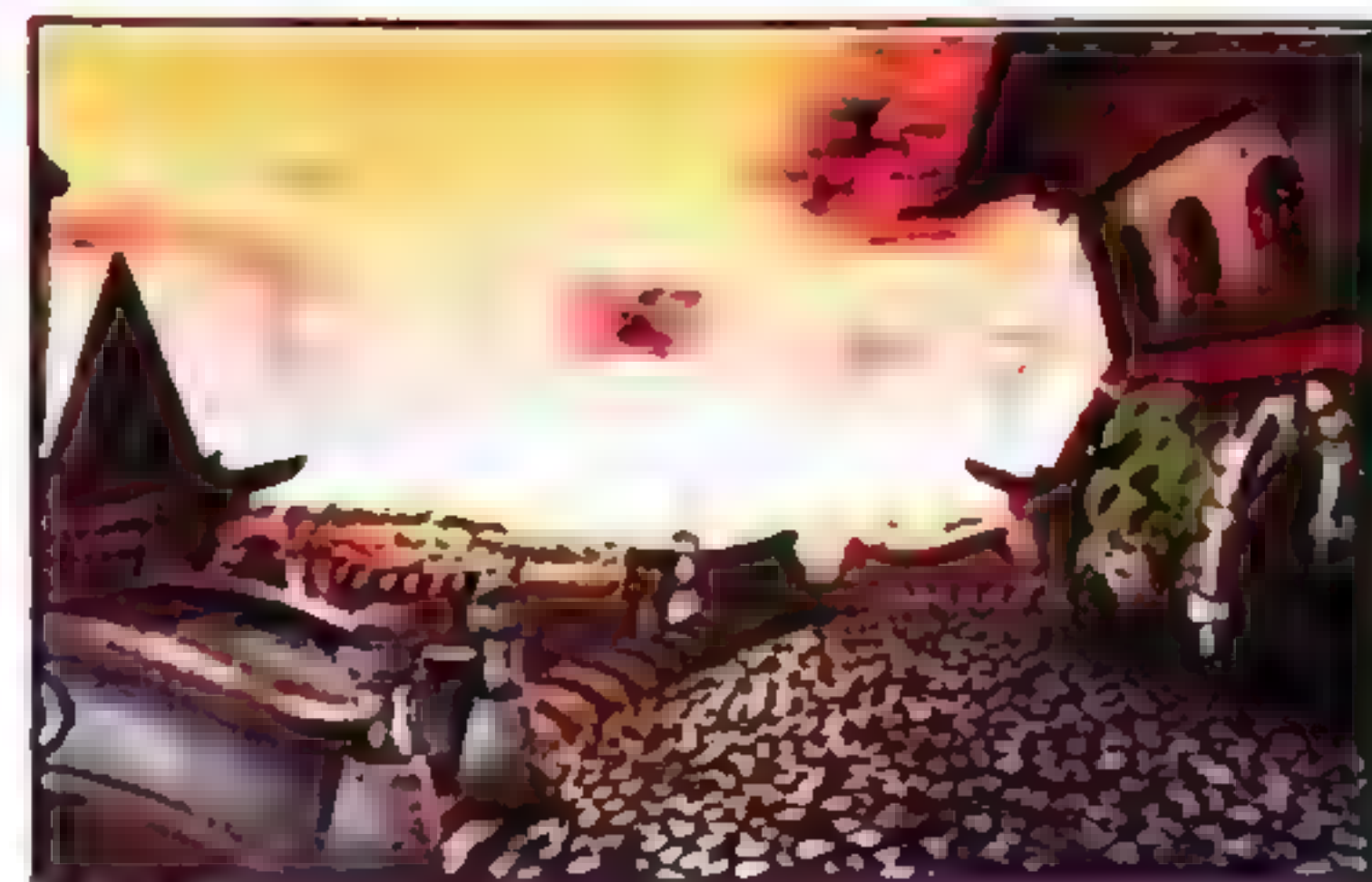
Jack uzima arheološku opremu i spušta se duboko ispod površine zemlje u potrazi za ocem. Dobar 3D engine, tj. grafika, glavni je adut ove igre, no još se štošta može promijeniti do sljedeće godine.



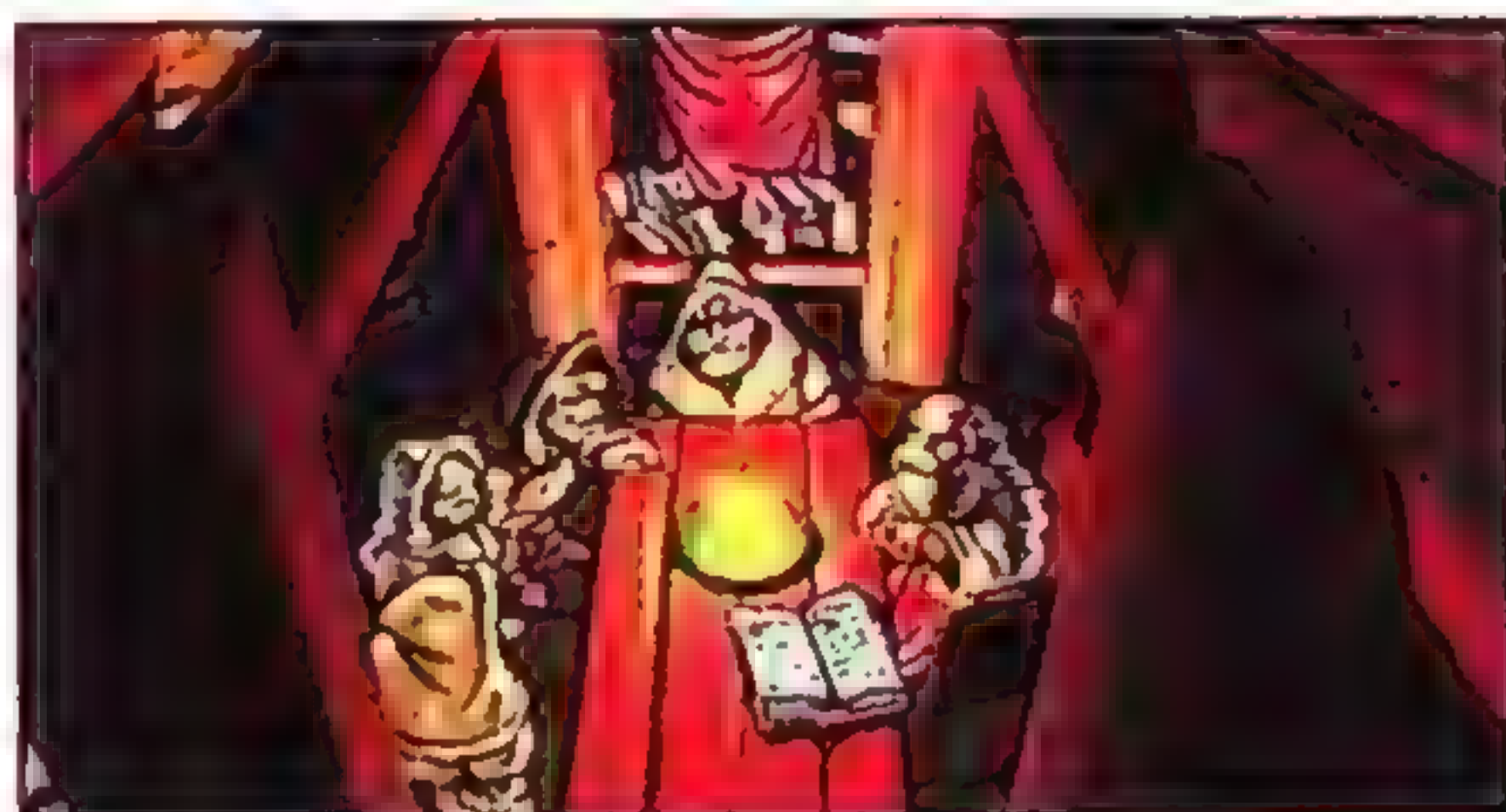
Rent-a-Hero

Iznajmljuje se...

Od mlade tvrtke koja dolazi iz susjedne Austrije stiže nam novi avanturistični naslov pomalo provokativnog imena Rent-a-Hero. Iako zasad o samoj radnji igre dečki iz Neosofta nisu željeli mnogo govoriti, već po slikama možete vidjeti glavne i najbolje strane ove igre, a to su grafika i animacija (za koju je Rent-a-Hero već osvojio poznatu nagradu). Svi grafički objekti prerenderirani su na Silicon Graphicsu, što apsolutno pridonosi vizualnom izgledu. Rent-a-Hero je igra vrlo simpatičnog izgleda koja bi mogla privući sve željne atraktivnog blagog humora.



Rent-a-Hero	
Proizvođač	PRESTO
Izdavač	NEO SOFTWARE
Žanr	AVANTURA
Izlazi	jesen '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac



Longest Journey

Putovanje kroz dva svijeta



Nova avantura iz Funcoma napravljena je u tradicionalnom duhu point&click sučelja i ukrašena dobrom pričom i 3D grafikom koja je postala nužna čak i za ovaj žanr. U Longest Journeyu ponovno je glavni nositelj priče specifičan lik - mladáhna studentica April koju mistična moć prelaska između dvaju svjetova, Starka i Arcadie, kroz koje se isprepliće zagonetna priča uvodi u



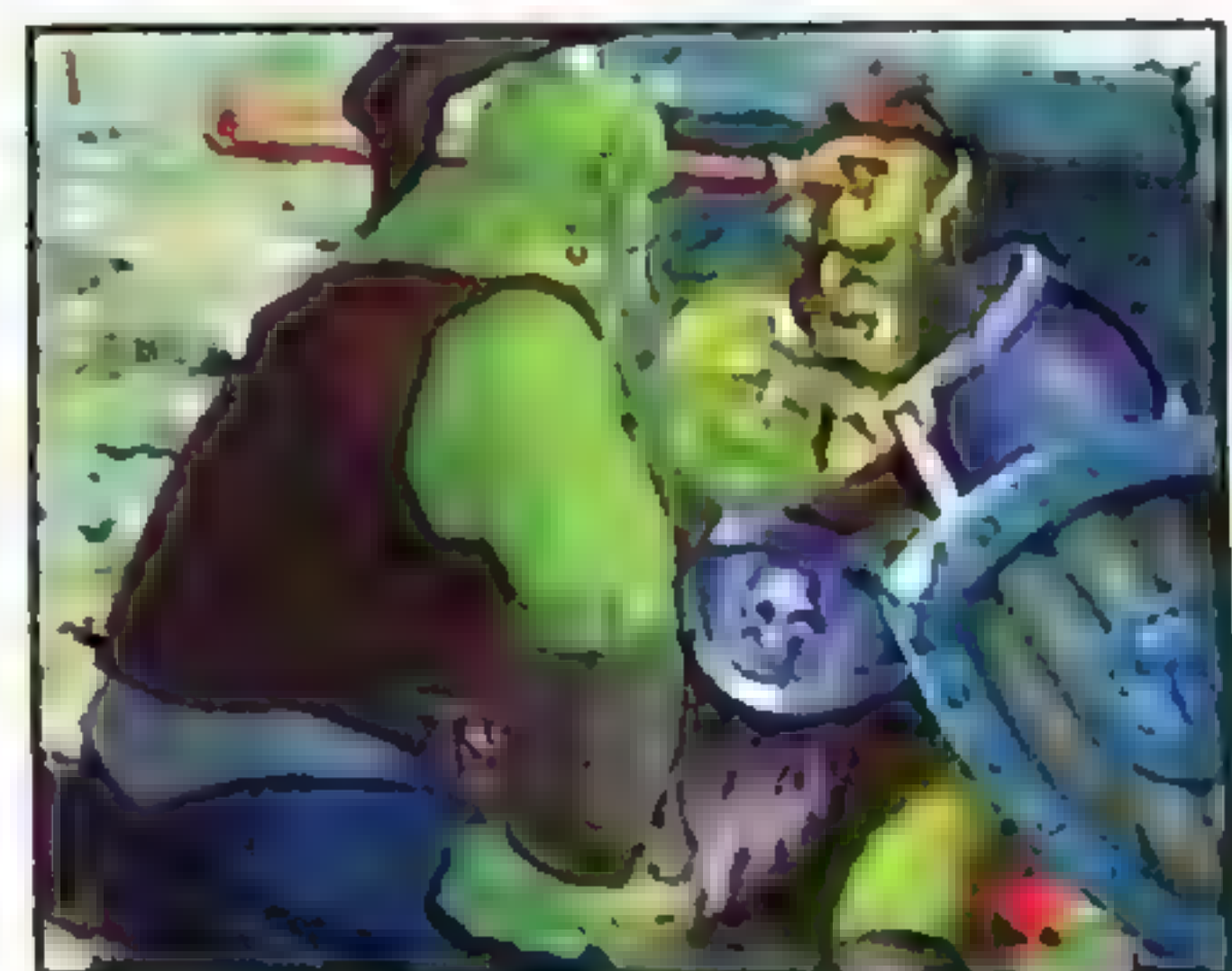
velike neprilike. Najveći dojam u igri ostavlja kvalitetna grafika u rezoluciji 640x480 sa 16 milijuna boja te prateća dinamična glazba posebno skladana za ovu igru (sa zadovoljstvom možemo primijetiti da poboljšanje kvalitete zvuka nimalo ne zaostaje za vrtoglavi razvojem vizualnog izgleda današnjih igara).



Longest Journey	
Proizvođač	FUNCOM
Izdavač	
Žanr	AVANTURA
Izlazi	
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

Nemaju svi sreće

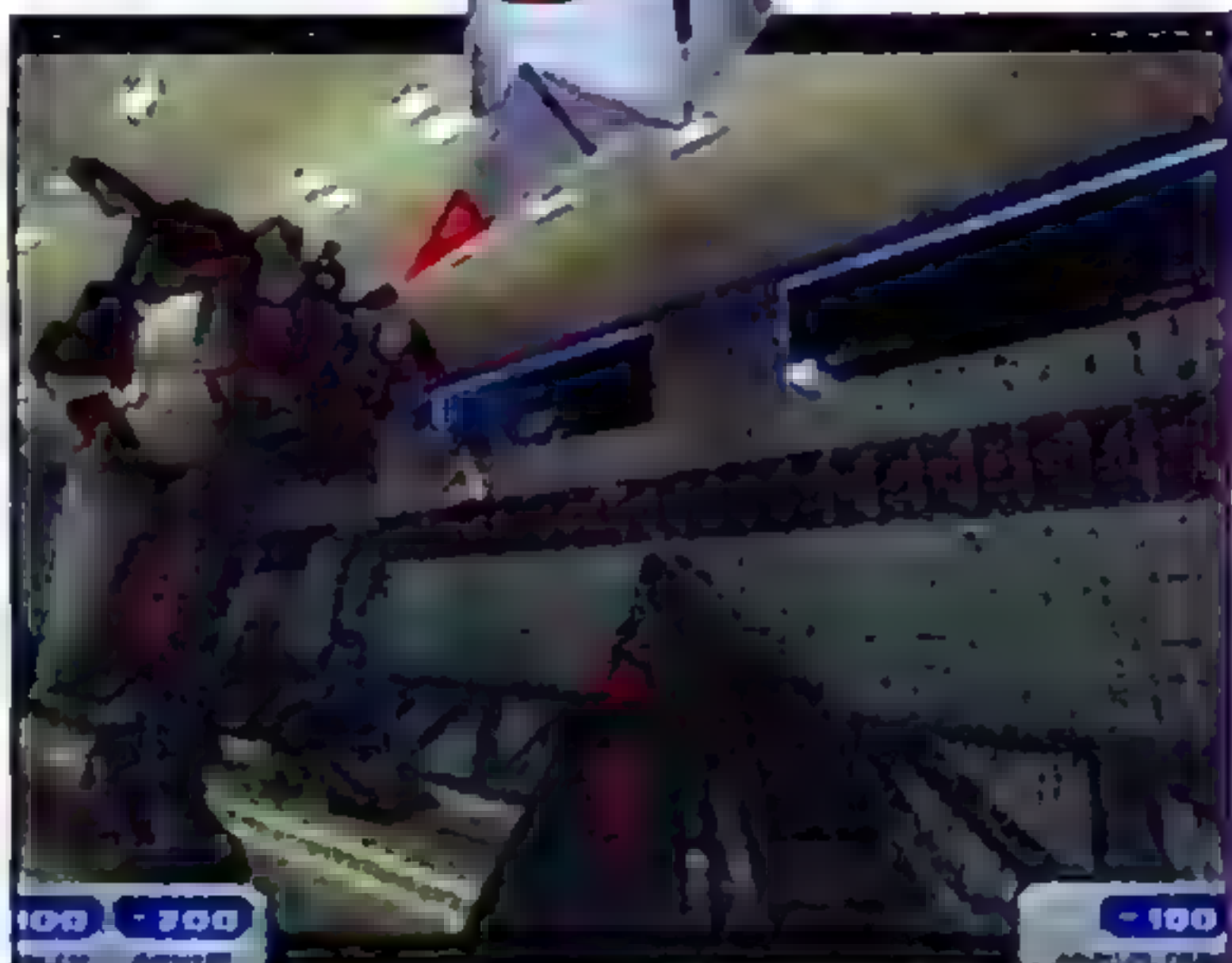
Nakon jednoipolgodisnjeg rada i mnogobrojnih odgađanja igre Warcraft Adventures: Lord of The Clans (čiji smo razvoj prilično dobro pokrivali tijekom prošli brojeva), Blizzard se odlučio za potpuno neočekivan potez - projekt je u cijelosti obustavljen i, koliko nam je poznato, ne postoje nikakve šanse za nastavak rada na njemu. Kao razlozi navodi se štošta, no najbliže istini je nemogućnost da se igra dovrši u određenom vremenu kako bi mogla konkurirati sličnim proizvodima na tržištu te slaba financijska predviđanja. Iako je to možda bio jedini izlaz za Blizzard, vjerujem da će mnogi od vas biti razočarani ovakvom odlukom, baš kao i ja, no u nadi je spas. Tko zna, možda se jednog dana Blizzard ponovno odluči pozabaviti sličnim projektom ili, možda, čak avanturom Warcraft tematike.



SHOGO: Mobile Armor Division

Riot = Shogo!?

Prelistate li još jednom pretpošli broj Hackera, naići ćete na kraći članak o Monolithovoj novoj akcijskoj igri trenutačno u razvoju, Riot: Mobile Armor. S nekakvim apstraktnim ciljem, Monolith se odlučio promijeniti joj ime u SHOGO: Mobile Armor Division. Opravdanja za takvu promjenu skoro da i nema, a jedino što su time postigli je zbunjivanje igrača na kraće vrijeme dok se ne priviknu na novi naziv. I što se još u igri promijenilo? Osim što je prilično uznapredovao i približava se kraju, SHOGO se baš ni po čemu ne razlikuje od svog duplikata drukčijeg imena. No činjenica da u igri nema nekih većih promjena, nikako nije razlogom da je ne pokušate odigrati dočim se pojavi na našim prostorima. Sama činjenica da igra rabi vrhunski Litech engine, za koji je nedavno dokazano da bez većih problema i čak s nešto povećanim performansama radi i pod Microsoftovom najnovijom inačicom Direct X-a 6.0, dovoljan je razlog da SHOGO stavimo u vrh ljestvice igara čije skorašnje pojavljivanje očekujemo. I još nešto: na ovomjesečnom HackCD-u je pet wallpapera koji prikazuju mechove iz ove igre, ne zaboravite ih pogledati.



SHOGO	
Proizvođač	MONOLITH
Izdavač	MONOLITH
Žanr	AKCIJA
Izlazi	krajem '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac



PSYGNOSIS

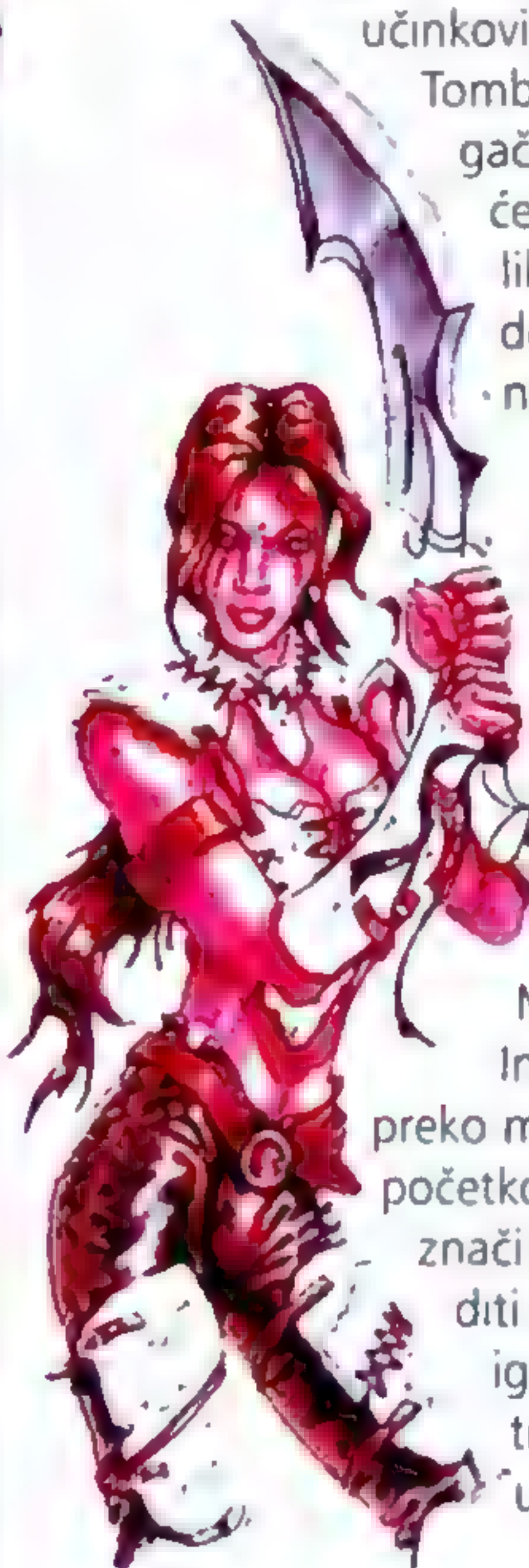
U svijetu računalne zabave Psygnosis je jedna od vrlo rijetkih tvrtki čiji veliki uspjesi sežu u zlatno doba Amige (Lemmings, Shadow of The Beast) pa sve do danas i to na platformama svih vrsta i oblika. Trenutačno im je velik broj projekata u razvoju a mi ćemo izdvojiti tek dva nedavno otkrivena, o ostalima ćemo prozboriti u nekom od sljedećih brojeva.

Drakan

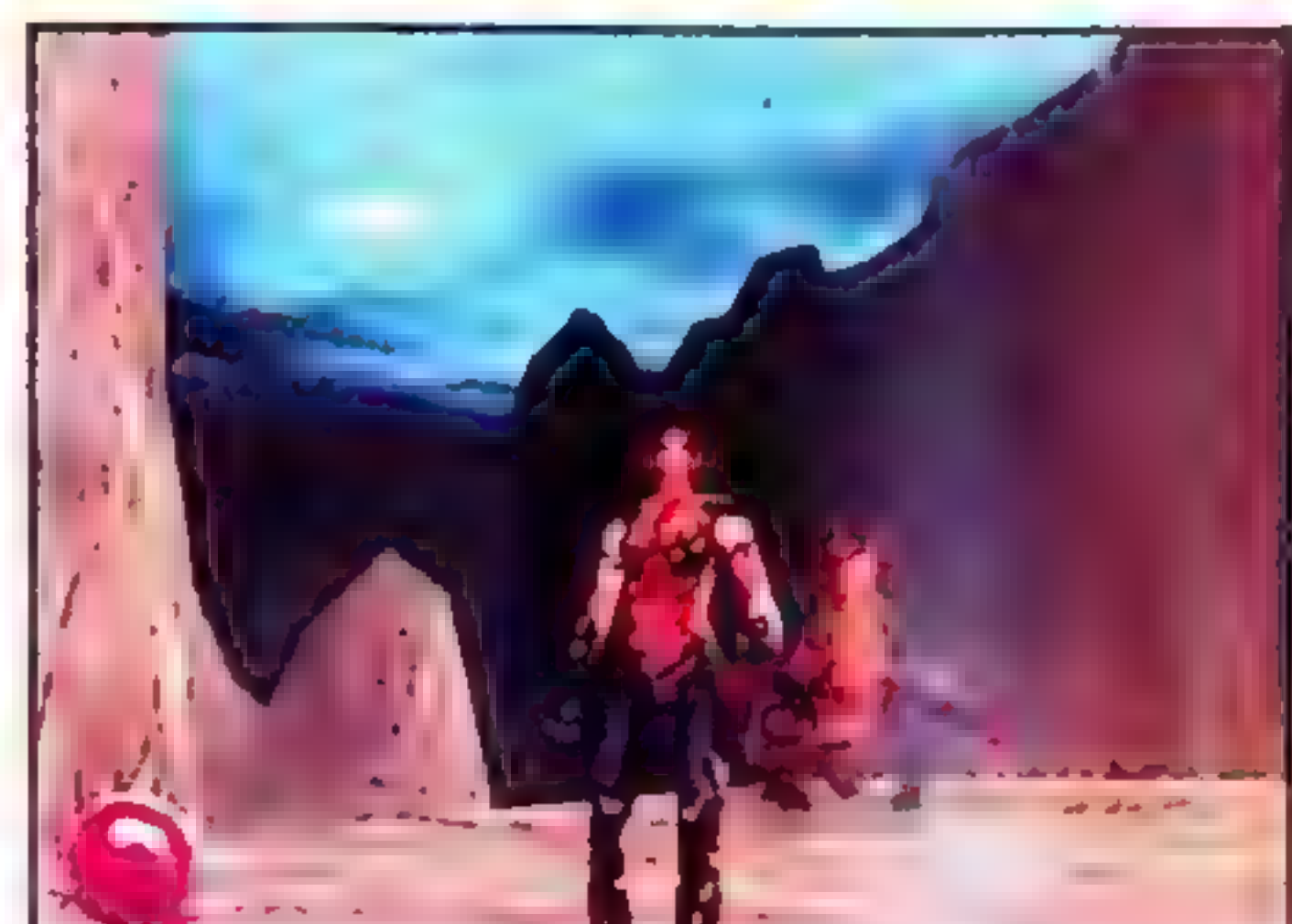
Ljepotica i zmaj

Pod radnim nazivom Drakan, tvrtka Sural Software razvija akcijsko avanturističnu igru smještenu u prostran i prekrasno uređen fantastički svijet. Glavni protagonisti igre su zamamna i gipka heroína Rynn i njen vjerni suputnik zmaj Arokh. Grafički engine je izveden u stilu Tomb Raidera (svaka sličnost Lare Croft i Rynn je slučajna, osim...),

pogled je iz perspektive treće osobe a dinamična kamera učinkovitije prati vaše kretnje nego ih je pratio engine iz Tomb Raidera. No ovaj je engine još po nečemu drugačiji od ostalih. Tijekom igranja Drakana neprestano ćete se izmjenjivati u vođenje dvaju gore navedenih likova, a posebno je zanimljivo upravljanje Arokhom dok proljeće uskim kanjonima i brojim liticama spaljujući neprijatelje svojim vatrenim dahom. Priča nije vrijedna spomena, dovoljno je reći da se događa unutar bogatog 3D svijeta na 14 razina prelijepog 3D krajolika, o kojem slike najbolje govore, ali i opasnosti vrebaju iz svakoga kuta. Od oružja potrebnog za rješavanje različitih "problema", Rynn raspolaže s pedesetak oružja i oruđa svake vrste (mačevi, koplja, sjekire itd.). Da bi se likovima udahnula osobnost, bez koje igra nikako ne bi bila potpuna, Ljepotica i zmaj su okarakterizirani s više od 150 vrlo realističnih animacija napravljenih specijalnom single-skin animation tehnikom. Multiplayer opcija podržavat će igranje u osam igrača preko Interneta ili jedan na jedan preko modema. Drakan izlazi tek početkom sljedeće godine, što znači da će se Psygnosis potruditi i fino izgladiti svaki detalj igre kako bi kad izađe na tržište postigla zaslužan uspjeh.



Drakan	
Proizvođač	SUREAL SOFTWARE
Izdavač	PSYGNOSIS
Žanr	AKCIJA/AVANTURA
Izlazi	početak '99
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> t64
	<input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac





Motocross Madness

Ludnica na dva kotača

Volite li imalo moto-kros utrke, ili općenito utrke motora, onda se ova igra mora naći u vašoj kućnoj zbirici. Svojom prekrasnom grafikom, brzinom i urnebesnim akrobacijama stvara ugođaj pravog moto-krosa. Tu atmosferu, naravno, omogućuje super brza 3D grafika koju pokreće jedan od brojnih 3D ubrzivača video kartica (čini se da neće postojati softverska podrška za igranje bez 3D opreme). U igri je oko dvadeset staza koje se po mnogočemu razlikuju. Neke prolaze stadioni- ma, druge su na otvorenom, razbacane po okolnim brežuljcima i planinama. Zanimljiv dodatak igri za one malo slobodnijeg duha je jednostavan editor za izradu staza. Kad vam dosadi natjeravanje s priglupim protivnicima koje vodi vaše računalo, možete zaigrati u



multiplayeru gdje postoje dva načina igranja- jedan je preko LAN-a i podržava do osam igrača odjednom, dok je drugi nešto ograničeniji (samo četiri igrača), ali pristupačniji - izravno igranje preko Interneta. Ugođaju igranja doprinosi i mogućnost uporabe force-feedback dodataka koji su početkom '98 počeli pronalaziti svoje mjesto skoro u svakoj boljoj igri

Motocross Madness	
Proizvođač	RAINBOW STUDIOS
Izdavač	MICROSOFT
Žanr	TRKA
Izlazi	jesen '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

Nations - Fighter Command



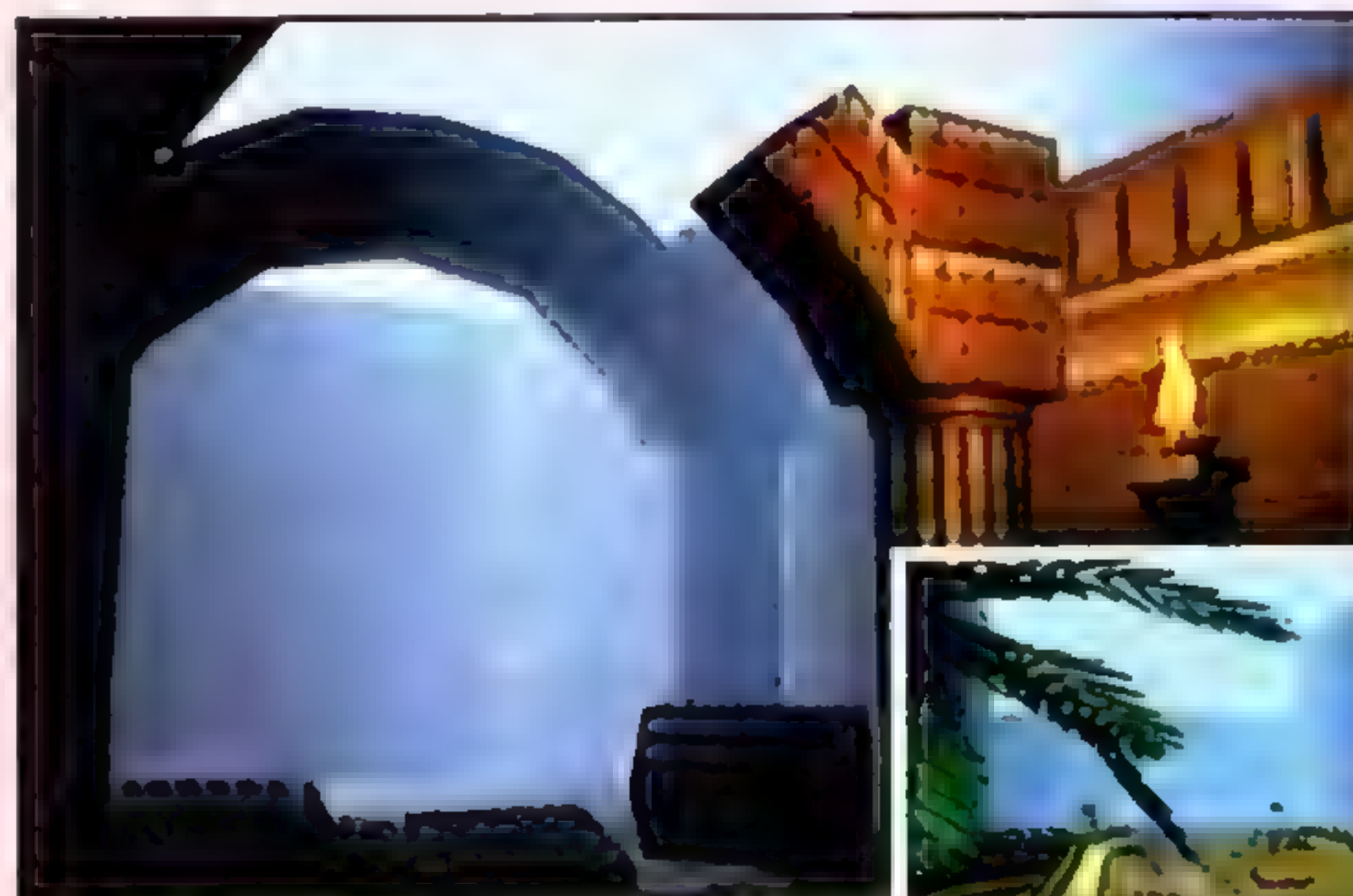
Vrhunska zabava borbenog letenja. Brojne su strategije i simulacije posljednjih godina posegnule za tematikom drugog svjetskog rata a posebice je porastao interes za zrakoplovnim simulacijama iz tog doba. Tvrtkama koje pripremaju takve igre pridružio se i Psygnosis svojom igrom Nations - Fighter Command. Odabirom jedne od triju strana (američke, engleske ili njemačke) i odabirom zrakoplova karakterističnih za tu naciju, probijati ćete se kroz 15 povijesnih misija. Najviše nas je iznenadila preporučena konfiguracija koja bi trebala omogućiti ugodno igranje: Penitum 2 na 300MHz, 64MB rama i AGP grafička kartica!?

Turok 2: Seeds of Evil



Turok The Dinosaur Hunter je vjerojatno jedina igra koja je velik uspjeh doživjela na konzoli za koju je napravljena, Nintendo 64, kao i na konvertiranoj PC verziji, gdje je briljirala zahvaljujući dobroj 3D grafici, a ponajviše 3D video karticama. Na kraju godine, zbrojivši stečena financijska sredstva, Acclaim je shvatio da nikako ne smije propustiti nastavak kojim će obradovati široke igračke mase i upotpuniti financijske praznine nastale zbog nekih neuspjelih igara. Nastavak započinje nakon događaja iz Dinosaur Huntera, nakon što je Turok jednom zauvijek uni-

tio moćni artifact Campaigner's Chronoscepter. Ali nevoljama nikad kraja, upravo uništenje tog predmeta budi iz dugog zatočeništva Primagena zakopanog u svemirskom brodu duboko ispod površine. On se pomoću svojih mentalnih moći nastoji osloboditi tamnice i konačno zavladati svijetom no tu ulijećete vi kao dobri stari Turok čiji je cilj uništiti zlikovca i protjerati



zlo jednom zauvijek. Grafički engine je maksimalno poboljšao, do granice koju Nintendov grafički čip još uvijek može podržavati. Zbog tog i niza drugih poboljšanja,



igra će zauzimati dvostuko više mjesta negoli njen prethodnik, što znači i veći broj neprijatelja i razina. Playstation možda ima Final Fantasy serijal i više kvalitetnijih igara na svojoj strani, ali igra poput Turoka 2 stvarno dokazuje kvalitetu video konzole kao što je Nintendo 64.

Nations - Fighter Command	
Proizvođač	PSYGNOSIS
Izdavač	PSYGNOSIS
Žanr	AKCIJA/AVANTURA
Izlazi	kraj '98/početak '99
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

Turok 2	
Proizvođač	IGUANA
Izdavač	ACCLAIM
Žanr	AKCIJA
Izlazi	jesen '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input checked="" type="checkbox"/> N64
	<input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac



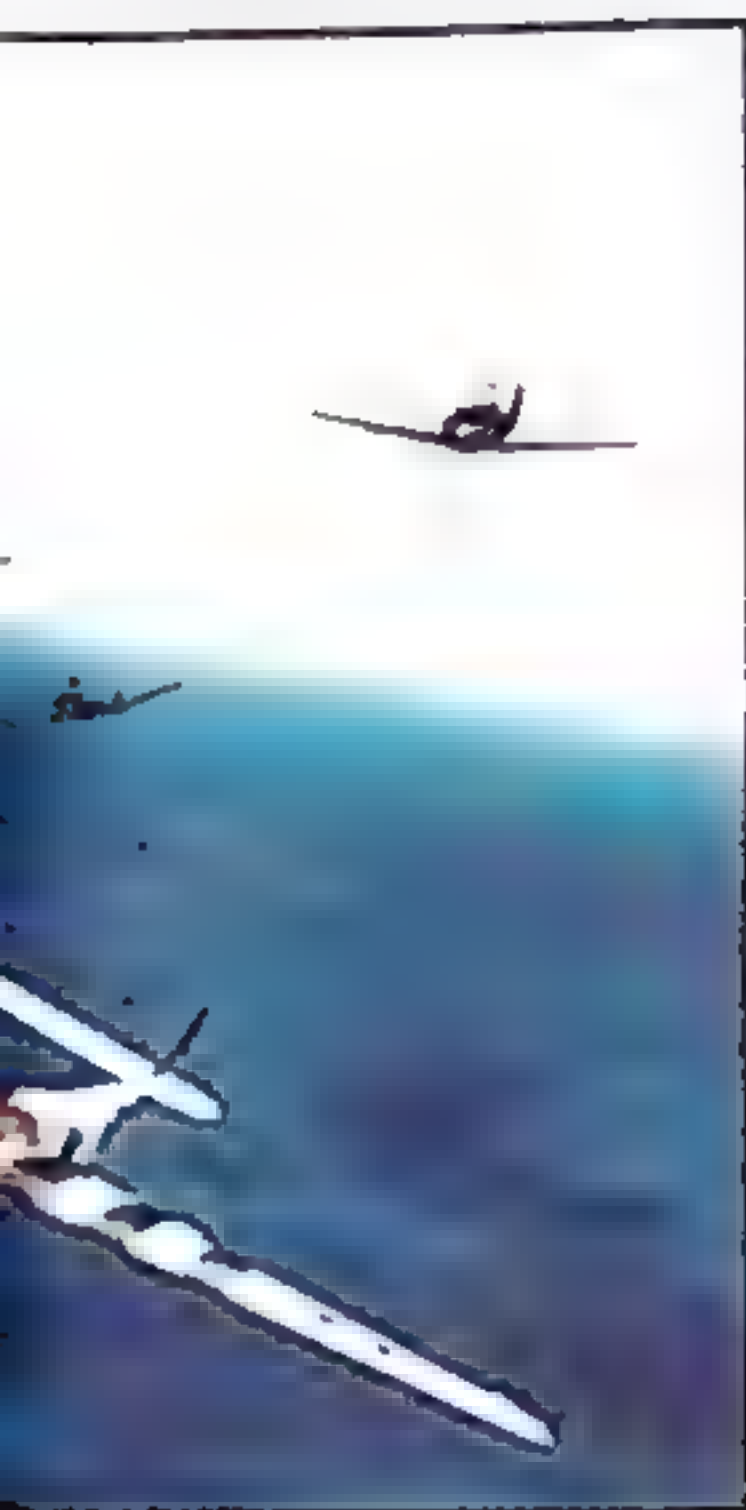
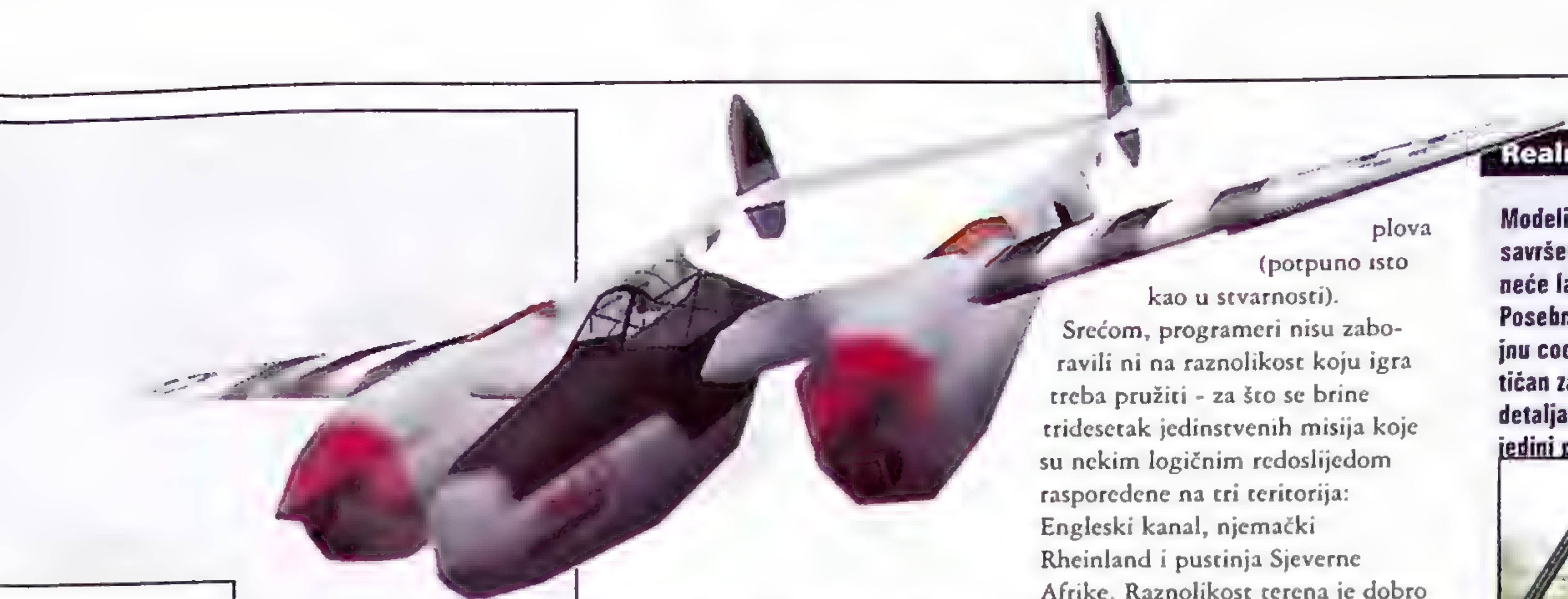
Fighter Squadron: Screamin' Demons over Europe

Već smo navikli da od velikih izdavača možemo očekivati uistinu zanimljive i kvalitetne igre najrazličitijih žanrova. Ipak, Activision je dosad malo zaostajao u proizvodnji jedne vrste igara, zrakoplovnih simulacija. Parsoftova nova igra **Fighter Squadron: Screamin' Demons over Europe** pokazat će da se i Activision može okušati u toj vrsti igara konkurirajući najboljima, kao što je Janes iz Electronic Artsa - Activisionov žestoki protivnik.

Vjerojatno ste primijetili da je ovo jedna od rijetkih simulacija koje su iznenadile svojim imenom (a ne jednostavnim preuzimanjem imena nekog posto-

jećeg modela zrakoplova). Na sreću, kod **Screamin' Demons**a nije samo ime originalno, iza tog zanimljivog naslova krije se niz inovativnih ideja i originalnih zamisli te briljantna

grafika i visoka doza realističnosti. Kao prvo, radnja **Fighter Squadron**a smještena je u burno vrijeme drugog svjetskog rata, što ste i sami zaključili kratkim pogledom na



prekrasne slike (i ne, nismo se igrali renderiranja, slike su uistinu iz igre). U to su vrijeme piloti bili heroji i jedini vladari neba, no upravljanje tadašnjim modelima zrakoplova bilo je prava umjetnost koja je od njih tražila najveću spremnost i veliku hrabrost te se u nekim trenucima požrtvornosti, nažalost, velik broj vladara neba nikad i nije spustio na zemlju (ili barem ne u jednom komadu). Baš se u tome ova igra i nastoji približiti igraču, nastojeći mu pružiti pravi ugođaj zapanjujućih zračnih borbi drugoga svjetskog rata. Tijekom igre bit ćete u ulozi jednog od bro-

jnih pilota boreći se na jednoj od triju strana. U Screamin' Deamonsima ćete svoje misije izvoditi vrtoglavi letom u jednom od devet povijesnih tipova zrakoplova (od glomaznih bombardera do malih ali brzih fightera), naravno, ovisno o strani na kojoj igrate. Modeli koji se pojavljuju tijekom igre i čije ćete, za tadašnja mjerila, vrhunske performanse moći provjeriti su: B-17G, P-38J, P-51D (za američku

plova
(potpuno isto kao u stvarnosti).

Srećom, programeri nisu zaboravili ni na raznolikost koju igra treba pružiti - za što se brine tridesetak jedinstvenih misija koje su nekim logičnim redoslijedom rasporedene na tri teritorija: Engleski kanal, njemački Rheinland i pustinja Sjeverne Afrike. Raznolikost terena je dobro uređena odabirom kvalitetnih tekstura te dobro osmišljenim raspoređivanjem najrazličitijih objekata (gestapovskih dvoraca, hidroelektrana, skladišta, mostova itd.), čije će uništenje ili osiguravanje ponekad biti ciljevi vaših misija. S grafičke strane igra je, kao što smo već na početku spomenuli, briljantno izvedena kombinacijom najnovijih programerskih tehnika, tako da će vam pružiti igranje i pri vrlo visokim rezolucijama,

Realnost prije svega

Modeli svih zrakoplova u igri toliko su savršeni da čak ni najbolji poznavatelji neće lako primijetiti nedostatke. Posebna pozornost posvećena je dizajnu cockpita koji je vrlo karakterističan za svaki model a ipak toliko detaljan da mu ne nedostaje ni jedan jedini prekidač iz stvarnoga prototipa.



"Fighter Squadron je igra koja će svojom realnošću i kvalitetom zadiviti čak i vrhunske pilote"

stranu), Mosquito Mk VI, Lancaster Mk II Spitfire (i Microsoft razvija zrakoplovnu simulaciju iz 2. svjetskog rata nazvanu prema ovom modelu, više o njoj saznajte u rubrici Na Tragu), Typhoon Mk IB (za englesku stranu) te Fw-190A, Me-262, Ju-88A (za njemačku stranu). Za Fighter Squadron je vrlo karakterističan način na koji se pristupilo modeliranju zrakoplova; naime, nijedan nije tek jednostavno oblikovan kao renderirani objekt kojem su pridane neke važne brojčane karakteristike prema kojima se mora ponašati (brzina, težina itd.): zahvaljujući svojem inovativnom engineu koji se zasniva na strašno učinkovitom i stvarnom modelu fizike, Parsoft je svaki model zapravo dizajnirao kao da gradi sam prototip tog zrakoplova. Znači, jednostavno bi prikupili hrpu djelova kao što su kotači, krila, karakterističan trup te bi od tih pojedinačnih komponenti sastavili detaljni i realni model koji se zbog svog oblika, tj. aerodinamičnog dizajna, te ostalih virtualnih obilježja elemenata od koji je sastavljen razlikuje po performansama od ostalih tipova zrako-

1024*800 stvarno izgleda zapanjujuće. Osim klasične podrške za 3D video kartice, neki manje sretni među nama moći će također uživati u igri zahvaljujući zadovoljavajućoj 3D softver podršci. Fighter Squadron je stvarno igra koja će zabavnošću i kvalitetom privući najširu publiku, a najvjerojatnom realnošću čak i vrhunske pilote koji konačno mogu osjetiti let u kakvom su uživali njihovi prethodnici, pioniri vojnog zrakoplovstva, heroji nebeskih prostanstava. ☺

Tko stoji iza svega

Glavni pokretač ovog projekta te ujedno i glavni programer poznat je u igračkim krugovima kao živući legenda među fanatičnim obožavateljima zrakoplovnih simulacija, njegovo ime je Eric Parker (što mislite otkud "Par" u imenu tvrtke). Široj javnosti vjerojatno je poznat po renomiranim simulacijama koje je stvorio, Hellcats over Pacific i A-10 Attack. Svoje programerske sposobnosti i izvanredno poznavanje ove vrste igara iskoristit će do maksimuma pri stvaranju Fighter Squadrona, što igri nosi još jedan bod.

Fighter Squadron

Proizvođač PARSOFT INTERACTIVE
Izdavač ACTIVISION
Žanr SIMULACIJA
Izlazi jesen '98
Platforme ☒ PC ☐ PSX

OSNOVNA OBILJEŽJA

Virtualno stvaranje 3D okoliša, uporaba najnovijih 3D funkcija, visoke rezolucije koje sežu čak do 1024*800 pixela ako imate dvije Voodoo 2 kartice u SLI modu

NOVOSTI KOJE DONOSI

Potpuno realističan model fizike, prvi put savršena podudarnost između modela zrakoplova koji se pojavljuju u igri i povijesnih modela

NAŠE MIŠLJENJE

U svakom pogledu izvrsno izvedena igra. Bude li sve onako kako je obećano, čeka nas izvrsna simulacija koju će svako poželjeti odigrati

Electronic Arts je poznat po svojim najjačim internim razvojnim odjelima, i jedan je od rijetkih izdavača koji ih ima toliko. Najznačajniji među njima je EA Sports, čija je kvaliteta igara i uspješnost nadaleko poznata. Za ovo vruće ljeto, ljudi iz EA Sportsa pripremaju novu simulaciju golfa pod licenciranim imenom jednog od ponajsboljih golfera, Tigera Woodsa.



Tiger Woods 99

Odlučili smo vam predstaviti zanimljivu simulaciju sporta vrlo slabo zastupljenog u našim krajevima, što je velika šteta jer mogli bismo imati vrhunske golf terene na kojima bi čak i Tiger Woods poželio igrati. Tiger Woods 99 je zapravo nas-

tavak PGA Tour Golf serijala računalnih igara utemeljenih na istoimenoj golf ligi, tj. turnirima, koji je Electronic Arts započeo početkom devedesetih godina. Osim znatno poboljšanih vizualnih efekata, i sama je igra u odnosu na PGA Tour prethodnike poprilično

daleko odmakla. Virtualni golf moći ćete zaigrati po zanimljivim i prekrasnim krajolicima duž kojih se protežu poznate ali i najzahtjevnije svjetske golf staze. Ključni čovjek ove igre je Tiger Woods ali vam igra omogućuje iskušati stilove i performanse ostalih PGA igrača,



“Igrao sam računalne igre već duži niz godina. Mogućnost suradnje s vodećima u sportskim igrama i jedna od ključnih uloga u stvaranju interaktivnog golf naslova za mene je uzbudljiv izazov”

Tiger Woods

Igra sa stilom

Da ova igra ne bi bila tek jedna u nizu običnih golf simulacija, naglasak je stavljen na poseban stil igre Tigera Woodsa. Naime, taj je ultrauspješni sportaš posebnom kombinacijom gracioznosti, snage i vještine stvorio skoro potpuno novi i, dokazano, vrlo uspješni golferski stil, koji uostalom i sami možete naučiti tijekom igre.



Woods 99 jedna je od rijetkih igara koja bi trebala omogućiti još jednu noviju opciju, kvalitetno igranje preko Interneta bez kojega skoro nijedna igra ne može opstati u današnje vrijeme visoke tehnologije i povezanosti. Igra sadrži nativnu podršku za 3Dfx chipsetove a s ostalim video karticama komunicira putem Direct 3D-a, što izgleda zadovoljavajuće, no ipak lošije od native verzije. Ako EA Sports ispuni obećanja, a to je dosad skoro svakom svojom igrom činio, čeka nas zabavna golf simulacija koja će privući i igrače koji se inače klone sportskih igara (ovaj put mislim na sebe).

Najbolji među najboljima

Tko je zapravo Tiger Woods? Neki među vama, uglavnom strastveni obožavatelji golfa ili jednostavno ljudi koji svoje slobodno vrijeme provode gledajući Eurosport, znaju da je riječ o mladiću vrlo uspješnom u ovom profinjenom sportu. Kada bi Woodsa pokušali usporediti s nekim poznatim košarkašem, mogli bismo reći da on znači za moderni golf jednako koliko i Jordan za modernu košarku i njene obožavatelje. Nakon preuzimanja licence od Nikea, Electronic Arts je pri razvoju igre počeo marljivo surađivati s Woodsom spojivši tako dvije vrhunske kvalitete: Tigera Woodsa, vrhunskog svjetskog golfera, te PGA Tour, najprestižniji golf turnir na svijetu.

točnije njih petnaestorice. Da bi svaki taj igrač bio prikazan što stvarnijim i da bi se što bolje dočarala njihova igra, EA Sports je odlučio iskoristiti mogućnosti FMV tehnologije i novog 3D enginea što, kad se sve zbroji i oduzme, daje prilično visoke rezultate i jamči dobru zabavu onoj grupici ljudi koja voli golf ili ga, pak, igra. Nažalost, nitko se iz našeg uredništva ne bavi ovim bogataškim sportom jer naši skromni honorari ne bi izdržali takav teret (osim, možda, Kristijana, koji iz redakcije izbiva samo vikendom pa se pitamo ne provodi li ga igrajući

golf na inovativno osmišljenim golf terenima, iliti friško pokošenim pašnjacima). Kao što smo već spomenuli, igra zahvaljujući unaprijedenom korištenju i kombiniranju FMV-a i 3D engine izgleda vizualno vrlo upečatljivo no nikako se nemojte nadati zapanjujućim svjetlosnim efektima ili nečem sličnom, ovo je ipak "samo" simulacija golfa, što, opet, ne znači da je EA nesposoban napraviti visoko kvalitetnu 3D pucačinu prepunu prekrasnih vizualnih efekata (iako se upravo tim žanrom Electronic Arts slabo bavio u posljednje vrijeme). Tiger

Tiger Woods 99

Proizvodač EA SPORTS
Izdavač ELECTRONIC ARTS
Žanr SPORT
Izlazi ljetu '98
Platforme ☒ PC ☒ PSX

OSNOVNA OBILJEŽJA

Kvalitetna grafika, zanimljivi i jedinstveni golf tereni, a osim Tigera, tu je još petnaestak poznatih PGA Tour igrača

NOVOSTI KOJE DONOSI

Vrhunski spoj prestižnog turnira PGA Tour i vodeće golferske ličnosti. Korištenje specifičnog Tigerovog stila igre

NAŠE MIŠLJENJE

Stvarno dobra i zanimljiva igra, uostalom ništa drugo nismo ni očekivali iz majstorskih ruku EA Sportsa, pitanje je samo hoće li Tiger Woods 99 biti dostojna konkurencija zasad vodećem Links serijalu golf simulacija



LANDS OF



Prošlo je četiri mjeseca od izlaska Lands of Lorea 2, a Westwood već užurbano radi na trećem nastavku. Može li Lands of Lore 3 donijeti što novo i kvalitetno, upitno je jer ni prethodni nastavak nije ispunio očekivanja, očekivali smo znatno više.

LORE III

► Motion capture pobijedio FMV

Za stvaranje drugog nastavka RPG-a Lands of Lore, koji je početkom desetljeća bio među najzanimljivijim igrama tog vremena, Westwoodu je trebalo više od tri godine. Konačan rezultat dugog i mukotrpnog rada nije bio blještav i nije doživio očekivanu slavu, a glavni krivac za to bio je prilično slab i zastario grafički engine, što i nije iznenadilo s obzirom na vrijeme potrebno da igra ugleda svjetlost dana. Ipak, taj nedostatak nije uništio Lands of Lore 2 zahvaljujući nekim njenim zapaženijim stranama, ponajprije priči i igrivosti. Zimus, pred sam završetak drugog

nastavka, Westwood je imao pripremljen novi engine koji, nažalost, nisu iskoristili zbog nedostatka vremena (kao da im tri godine nije bilo dovoljno) te su ubrzo po izlasku igre počeli raditi na trećem nastavku Lands of Lore serijala (u današnje je vrijeme skoro svaka druga

igra nastavak nekog serijala, što je postao prilično opasan trend). Kao i u prijašnjim nastavcima, iza Lands of Lorea 3 krije se strašno intrigantna i zanimljiva priča za koju producenti tvrde da će tijekom igre doći do punog izražaja mada im to nije pošlo za rukom u prijašnjim nastavcima gdje je krivnju za loše ispričane priče snosio engine svojim brojnim ograničenjima. Za početak, razjasnimo o kakvoj je priči riječ. Ponovno ste u ulozi čovjeka ne baš zavidnog položaja, naime, vi ste nezakoniti sin vladara već dobro poznatog kraljevstva Gladestonea koje naglo zapada u kaos nakon pometnji nastalih zbog grešaka "viših sila". Da stvari budu još gore, vaš otac, kralj Eric i njegovi zakoniti sinovi (pravi ne/sretnici) naći će smrt u raljama zlih zvijeri kojima vi uspijevate umaći no one vam na neki magičan način uspijevaju oteti dušu. Za nastalo stanje krive su već spomenute sile, točnije bogovi zbog čijih grešaka dolazi

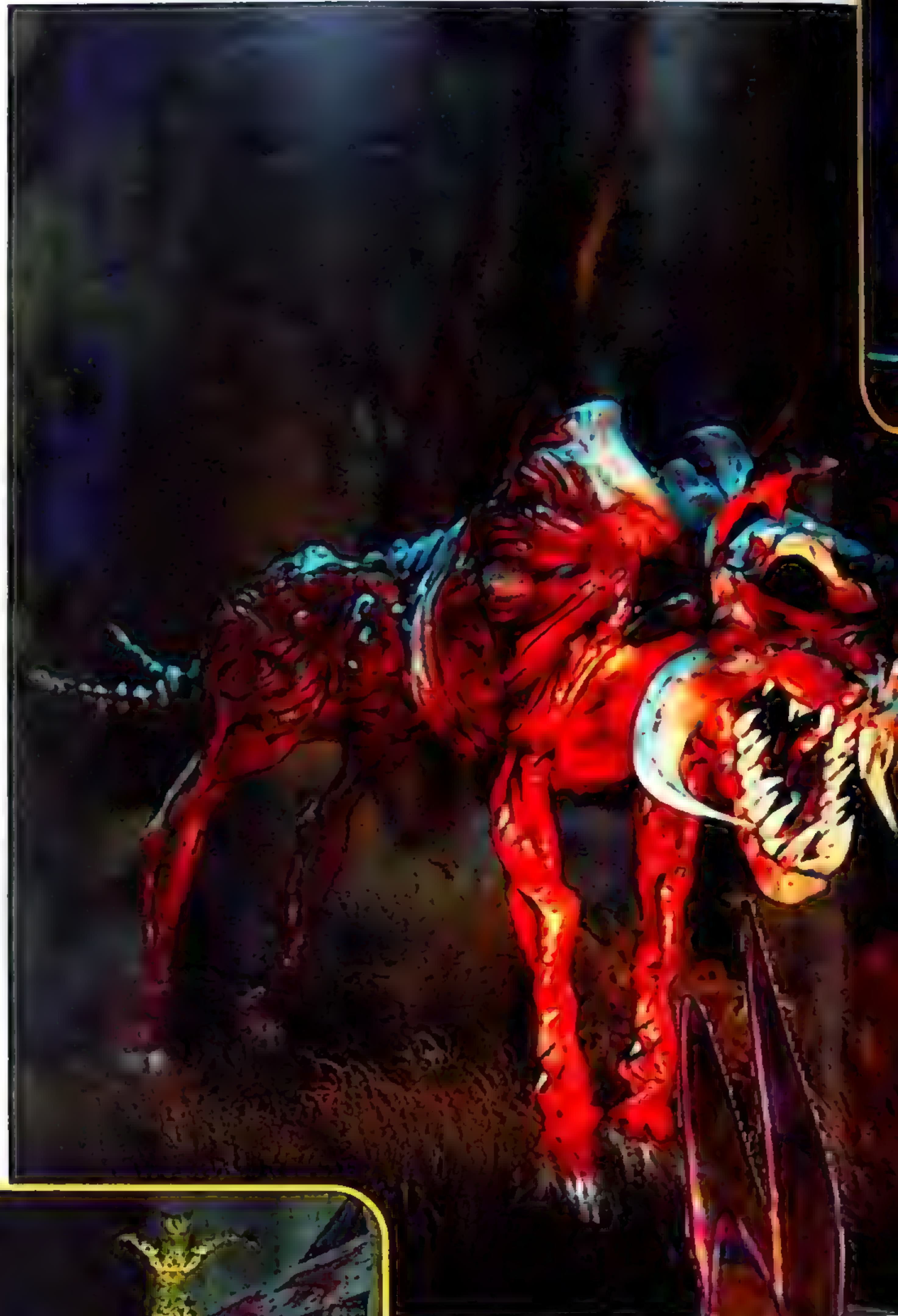
U ovom nastavku Lands of Lorea programeri su odustali od uporabe FMV tehnologije s kojom su imali nekih problema u izradi prošloga nastavka, uostalom, tvrde da njihova motion capture tehnologija temeljena na voxelima (čija se kvaliteta dokazala u fantastičnom Blade Runneru) mnogo bolje dočarava osobnost velikog broja likova, njih skoro stotinjak, nego li je to FMV mogao učiniti.



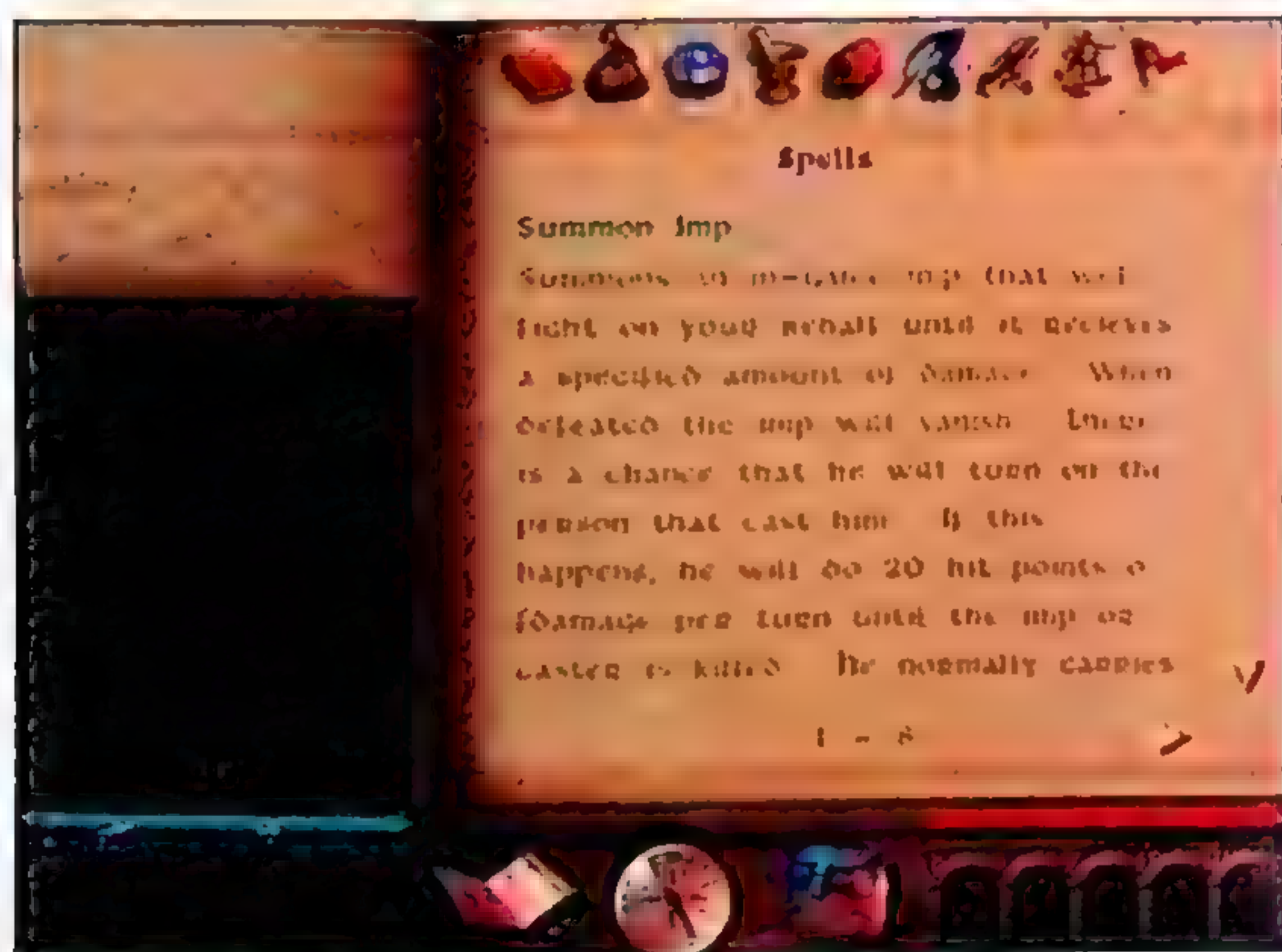
► Znanje je moć

Računalno igranje **Lands of Lorea 3** bit će vam u cijelosti olakšano zahvaljujući izvrsnom pamćenju računala. Točnije, ono će voditi vaš veliki dnevnik bez kojeg nikamo ne idete. On sadrži poveći broj važnih poglavlja koja vam pomažu na specifičan način: zabilješke (koje sami upisujete), opis predmeta koje nosite ili koje ste vidjeli na svoem putu, popis i karakteristike bića s kojima ste imali bliski susret (jedinstvena prilika da zabilježite raznoliku floru i faunu velikog **Lands of Lore** svijeta), knjigu recepata za pripremljene napitaka i ostalih kemikalija, tu je zatim i vodič sa zabilješkama o trenutačnim ciljevima koje morate izvršiti te knjiga statistika gdje možete saznati sve o sebi, od zdravlja i kondicije pa do statusa u guildama i ostaloga.

do otvaranja brojnih portala između Gladstonea i ostalih opasnih i bizarnih svjetova iz kojih počinju izvirati čudna i misteriozna bića provodeći teror po zemljama sada vašeg kraljevstva. Kako bi se stvari vratile na svoje mjesto, morat ćete putovati kroz različite dimenzije putem novostvorenih portala i naći dijelove važnog artefakta koji je najviše odgovoran za nastale probleme, ali i naći svoju bijednu, zarobljenu dušu skrivenu na jednom od tajanstvenih svjetova prepunih opasnosti. Pet svjetova kroz čija ćete zanimljiva prostiranja putovati su **Frozen Wastes**, **Ruloi Homeworld**, **Vocanic Caves**, **Postapocalyptic Universe** i **Underworld**. Kao što vidite, već i njihova imena dočaravaju ugođaj koji na njima prevladava, a on nikako nije ugodan. Pri dizajniranju igre došlo je i do niza konceptjskih promjena u cilju što većeg naglašavanja brojnih RPG elemenata kojih je nedostajalo u prijašnja dva **Lands of Lorea**. Najznačajnija novost je uvođenje 4 vrste guilda (udruženja) različitih osobina, **Clerics**, **Thieves**, **Warriors** i **Mages Guild**. Tijekom igranja možete se učlaniti u sve četiri te time steći različite prednosti i sposobnosti koje će vam olakšati postizanje zacrtanih ciljeva i završavanje igre. Uključivanje takve opcije



u igru konačno nam pruža nekavu mogućnost odabira pri definiranju lika onakvim kakvim ga želimo vidjeti. Jedan od glavnih aduta na koji se Westwoodovi programeri snažno oslanjaju je novi 3D engine nastao miješanjem **Guardians of Destiny**evog (prošlog nastavka ove igre) i **Blade Runner**ovog enginea (iz oba su pokupljene samo dobre strane, tvrde oni).



Ako ste odigrali i zavoljeli prijašnja dva nastavka, ne smijete propustiti **Lands of Lore 3**.



Pogledate li slike uz ovaj tekst, i sami ćete uočiti napredak na polju vizualnih efekata i daleko kvalitetniju rezoluciju Lands of Lorea 3 u odnosu na njegova dva

mlađa rodaka. Preokret na 3D okoliš zahtijevao je i nešto značajniju promjenu igračeg sučelja koje sada, što se upravljanja tiče, više nalikuje onom iz 3D pucačina poput Quakea i Unreala gdje se rabi tipkovnica (za kretanje, trčanje) i miš (pregledavanje prostora) radi postizanja boljeg efekta pokretljivosti i uživanja u 3D svijet. Lands of Lore 3 mogao bi ispasti strašno dobra igra, no mnogo je faktora koji to mogu promijeniti te su bilo kakva predviđanja manje-više nerealna. ☹

SPECIAL REPORT
6/98

Lands of Lore 3

Proizvođač WESTWOOD
Izdavač VIRGIN
Žanr RPG
Izlazi zima '98
Platforme ☒ PC ☐ PSX

OSNOVNA OBILJEŽJA

Dobro izvedena priča čija je zanimljivost karakteristična i za prethodna dva nastavka, zadovoljavajući vizualni efekti od kojih, zasada, ipak ne treba previše očekivati.

NOVOSTI KOJE DONOSI

Novi grafički, ovaj put potpuni 3D engine, za razliku od svoj prethodnika, veći broj elemenata RPG žanra

NAŠE MIŠLJENJE

Ne znamo koliko će Lands of Lore 3 uspjeti biti različit od svojih prethodnika, a tu se upliće i pitanje grafičkog enginea (bolje biti oprezan nakon prijašnjeg nastavka). No, kako iza ove igre stoji tvrtka poznata po iznimnoj kvaliteti igara, nadamo se najboljem



Vizualno Lands of Lore 3 vrlo lijepo izgleda zahvaljujući novom engineu, nadamo se da su programeri zadržali i ostale dobre elemente kojima se serijal odlikovalo.

737 kn + PDV
3Dfx
Original GRAPHIC/RUSH akceleratori 4/6 MB



BIT d.o.o. - tel. 040/343-055
Čakovec, Šenkovec, A. Šenoa 2

Dink Smallwood

Krešimiru Laušu je, iskreno, puna glava blockbuster igara u koje je utrošen golemi budžet, a na prvi pogled je jasno da je riječ o preradi stare ideje modernizirane u FMV ruho. Zato ne treba čuditi da se oduševio kada smo mu predložili da baci pogled u shareware svijet i odande izvuče neku igru koja se svojom kvalitetom i idejom izdiže iznad ponekad stvarno sramotnih igara poznatih proizvođača. Dink Smallwood je više nego dostojan primjer da shareware ne treba uvijek biti sinonim za "bljak" kvalitetu...



Uzmite povećalo i promotrite lijevi gornji dio ekrana a ako budete dobri, možda ćete uočiti obezgljavljenu patku iz čijeg vrata šikće krv. Kad se samo sjetim da takve strahote radi i moja baka na selu...

Dragi čitatelji, pošto sam u posljednje vrijeme pod velikim stresom, užasno me boli glava i prsti pomalo podrhtavaju, ovaj ću tekst umjesto uobičajenog uvoda započeti serijom glupih pitanja.

Je li vam već pomalo svega dosta? Jeste li već siti eksplozivnog tržišta PC igara, muke oko nabavke proklete skupog hardvera nužnog za pokretanje i najnezahitljivije igre? Je li vam dosta trideefiksane grafike, dušeparajućeg HI-FI zvuka i općenito muke i briga oko proizvoda koji bi nas trebali opustiti, zabaviti i odvratiti nam misli od svakodnevnih problema? No, kao što vidite, u posljednje

je vrijeme situacija potpuno drugačija: dok nakupujete potrebne kartice, namjestite različite direct xove, shvatite da od zabave koja vam je uostalom bila glavni cilj niste okusili ni Z! Nije vam dosta? Mazohisti ste i svi imate moćne Pentiume 400 i Voodoo 2, a stari prehranjuje obitelj radeći u obližnjem rudniku? Nema veze, oni koji se osjećaju kao ja znat će o čemu govorim, i njima je kao i meni *Dink Smallwood* došao kao Božji dar.

Smallwood, Dink Smallwood

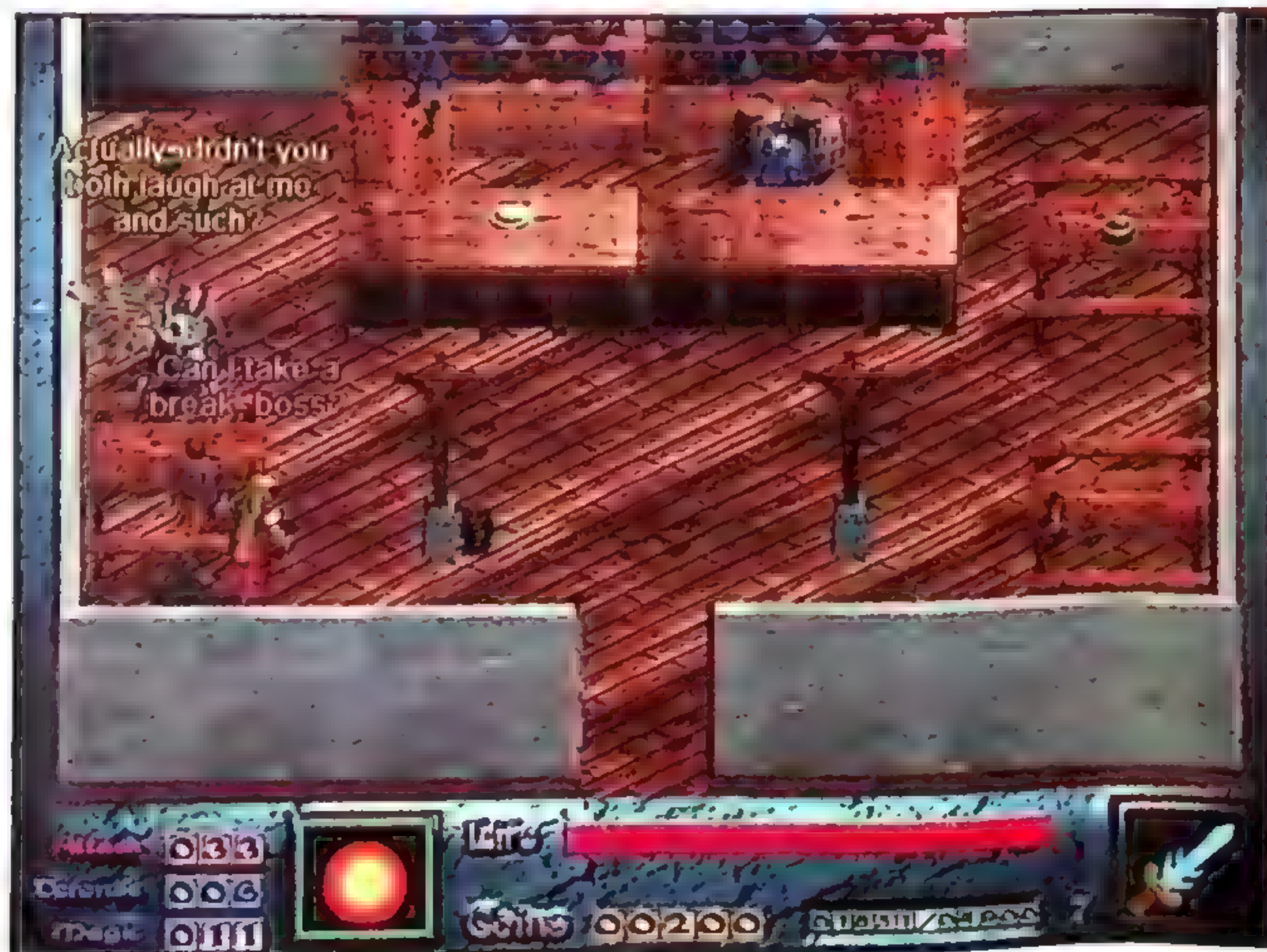
Kao prvo, Dink Smallwood nije igra koju je proizvela i izdala nekakva tvrtka debelih, masnih i lovom potkoženih programera koji se voze u ferrarijima, nego je ona djelo mladih entuzijasta i bivših hackera (ne ljubitelja časopisa, nego tipova s velikim programerskim umijećem i malim, hmmm, društvenim ugledom!) Dečkima su lagano prekipjele različite FRP-ice i avanture gdje bi vam se od kompleksnih interfeceja ili preteških zagonetki igra zgadila već za pola sata te su odlučili promijeniti stvari (i zaraditi nešto love). Kako dečki sami kažu, Dink Smallwood je zapravo kombinacija klasičnih FRP-ica iz Amiginog zlatnog doba i nešto novijih *point n click* avantura prožetih humorom poput (aaarghh, evo ga opet!) onog iz *Monkey Island* trilogi-

je. Kao što možete vidjeti, igrate iz poluptičje perspektive, što nije baš tipično ni za jedan navedeni žanr, osim izuzetaka kakvi su *Ultima* serijal ili *Fairy Tale*, formalinskih antikviteta kojih se još malo tko sjeća. Način igre je više nego jednostavan. Počevši od interfecea, za čije potpuno funkcioniranje nisu potrebne ni 4 tipke, do interakcije s likovima i rješavanja različitih zagonetki te ubijanje vitezova i beštija raznim *tuo-banded swordovima* ili *fireballima*, ništa vam od toga neće biti nepoznato. Pitate se što je tu onda uopće dobro i što sam se ja toliko raspisao? Ja sam se raspisao jer moram od nečega živjeti, no važnije od toga je da Dink Smallwood ima dušu a tu dušu i originalnost ćete uočiti već nakon prvog razgovora s vašom šizofrenom majkom koja će vas poslati nahraniti svinje (stara će kasnije izgorjeti), a već nakon minutu-dvije divit ćete se kako gujdice lijepo jedu i lijepo krvare. Humor je, znači, na razini, i to onaj tip humora koji se odmah zavuče pod kožu jer je neopterećen i totalno orkvačen (u jednoj sceni možete nagovoriti seljačinu da isprebija svoju ženu), a što je najljepše od svega, ne nedostaje ni nasilja (otfikirajte patki glavu i ona bezglavo trčkara pola sata iscrvenivši vam monitor). No nije sve u nasilju i smijehu (ima nečeg i u cugi), u Dinku je sve stavljeno na pravo



Ne znate C++?

Ako vas, kao i mene, mrzi učiti nekakav programski jezik da biste malo promijenili igru, pokušajte sljedeće: budući je Dink Smallwood igra potpuno otvorene arhitekture, prošetajte se malo kroz direktorij na hardu gdje ste instalirali igru i naći ćete gomilu sampleova, grafike i teksta koje igra trenutačno rabi. Slobodno prčkajte, mijenjajte zvukove, prebojavajte spriteove i slično. Nije moćno kao editor pa nećete moći mijenjati samu priču i scenarij, ali čovjeka veseli!



Još jedan običan dan u lokalnoj krčmi. Možda biste mogli konačno smoći snage i pitati konobaricu za izlazak. Iako joj dah smrdi po češnjaku, vjerojatno bi odgovorila: Gubi se svinjaru, nađi ljubav u kocu!"



Svinjar kažete, svinjar!!? E majke vam ga spalim, koji svinjar može ovo što mogu ja, gdje ste sad svi utekli? pitam vas.

mjesto: *questovi* nisu preteški, nema nepotrebnih i zamornih kompliciranja tako čestih u ovakvim igrama, grafika je lijepa, izvedba korektna a cijela igra neobično maštovita. Istina, neki će Dinku prigovoriti zbog njegove totalne linearnosti, ali tu je već riječ o ukusima. Uostalom, uživajte li više u bezglavom bauljanju po pustarama s mačem u ruci i rupom u glavi ili, ipak, više volite imati ciljeve u životu i uživati u njihovom izvršavanju?

Ovdje smo se dotakli još nečega - satisfakcije koju vam igra pruža nakon svakog obavljenog zadatka. Naime, kada u nečemu uspijete, to će obvezno biti popraćeno nekim bolesnim dijalogom ili komentarom tipa "nisi više šmrkavi svinjar, Dink, sad si pravo muško, s dvije noge i jednim...", drugačijom grafikom, povećanjem vaše energije, snage, novom čarolijom i slično, a sve će vas to tjerati da igrate dalje. Sve u

svemu, Dink Smallwood je slarka igrice na kojoj se vidi da nisu u nju uložene stotine tisuća dolara, no svejedno uspijeva svoj financijski nedostatak nadoknaditi velikom igrivošću, bolesnim humorom i jednim vrlo određenim osjećajem zaokruženosti koji vam kao krajnji rezultat daruje zabavu i odmor.

EDITOR, DINK EDITOR

Prije nego se rastanemo od smrdljivog svinjara Dinka, moramo se dotaći još jedne stvari koja će mu sigurno povećati popularnost i produžiti rok trajanja a to je Dink Editor. Nikakva novost u FPP-icama, i tekakva u avanturističnim FRP-icama, Dink Editor moćan je alat koji vam omogućava da u cijelosti modificirate svjetove Dinka počevši

od same radnje, dijaloga pa do potpune promjene spriteova, pozadinske grafike i zvuka. Na službenom Dink *siteu* (www.rtsoft.com/dink/) već se nalazi nekoliko DMOD-ova (Dink Modules) koje možete skinuti i igrati ako ste kupili Dink CD. No, nemojte odmah okrenuti janjca od sreće (zapravo, okrenite ga i pozovite i mene na feštu, al' kupite i pive!) jer je rad u Editoru poprilično kompliciran, čak zahtijeva znanje programskog jezika C++ . No nema veze, neka drugi troše oči, dane i mozak za vas, vi imate pametnijeg posla! Što još reći, nego vam preporučiti nabavku ove igre koja djeluje kao svojevrsni vremeplov koji će vas vratiti u stare dane kad su igre bile jednostavnije i zabavnije a takvi smo bili i mi! ☺

Dink Smallwood		Mission Disk
Proizvođač Iridon interactive	Izdavač	
<ul style="list-style-type: none"> • ekran se ne scrolla nego hodate iz jednog u drugi • ipak se vidi nedostatak financija pri izradi igre 	81	<ul style="list-style-type: none"> • jednostavnost i čista zabava • odličan i otkvačen humor • očekivana dugovječnost • zbog editora
<p>Želite li se konačno opustiti i zabaviti uz računalo, malo spašavanja djevica i dekapitacija zmajeva nije loša ideja. Skroman ali vrijedan proizvod koji zaslužuje vašu pozornost!</p>		
Preporučena konfiguracija <ul style="list-style-type: none"> • P133 • 3Dfx • 32 Mb 	Platforme <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 	3D ubrzanje <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 3Dfx <input type="checkbox"/> PowerVR <input type="checkbox"/> Direct 3D
Multplayer <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> LAN <input type="checkbox"/> Modem 		

MOGUĆNOST KREDITIRANJA NA 6 RATA ČEKOVIMA GRAĐANA (+15%)

HGSPOT

Brine Bušića 17, Središte, 10010 Zagreb
tel. (01) 688 199, 6602 496, 6603 122 - fax (01) 6604 799

- ▶ Radno vrijeme: 9.00 - 18.00, subotom: 9.00 - 15.00
- ▶ Mogućnost kreditiranja na 6 rata čekovima građana (+15%)
- ▶ Besplatna dostava na području Zagreba

Intel P200 MMX

3.923,00 kn

MBO Pentium (75-233), LS VIA 256 kb cache, 2 DIMM
INTEL Pentium MMX 200 MHz
Cooler (CPU P166-233, AMD K-6)
DIMM 16 Mb, 168 pins, SDRAM, 10ns
Mini Tower, 200 W
VGA S3 Trio 64V+, MPEG, EDO, PCI, 1 MB (2 MB max.)
FDD 1, 44 MBm 3,5" Teac
HDD WD Caviar 1.6 GB
Keyboard HR, Chicory WIN95, CP 852
Mouse Artec, tri tipke
Monitor 14", BELINEA, LR, 30-54 kHz, 1024x768, dtp. 0.28

Mini Pentium

3.356,00 kn

MBO Pentium (75-233), LS VIA, 256 kb cache, 2 DIMM
IBM Pentium 8x86, PR166+
Cooler (CPU P 166-P233, AMD K-6)
DIMM 16 Mb, 168 pins, SDRAM, 10 ns
Mini Tower, 200 W
VGA S3 Trio 64V+, MPEG, EDO, PCI, 1 MB (2 MB max.)
FDD 1, 44 Mb, 3,5" Teac
HDD Quantum Big Foot 1.28 GB
Keyboard HR, Chicory WIN95, CP 852
Monitor 14", BELINEA, LR, 30-54 kHz, 1024x768, dtp. 0.28

Intel PII-266 Klamath

5.886,00 kn

MBO Pentium (233-333), CHAINTech, GLIM2, LX
INTEL Pentium II - KLAMATH, 266 MHz, 512 cache
Cooler (CPU Pentium II 233-333 MHz)
DIMM 32 Mb, 168 pins, SDRAM, 10ns
Mini Tower, 200 W (ATX)
VGA S3 VIRGE, 3D, 2MB
FDD 1, 44 MBm 3,5" Teac
HDD WD Caviar 1.6 GB
Keyboard HR, Chicory WIN95, CP 852, PS/2
Mouse Artec, tri tipke
Monitor 14", BELINEA, LR, 30-54 kHz, 1024x768, dtp. 0.28

radno vrijeme 9.00-18.00h subotom 9.00-15.00h

cijene na dan 15. 04. 98. (uračunat PDV)

MelComp

AKTUALNI CJENICI NALAZE SE NA
www.melcomp.hr

Odaberite - mi imamo sve što trebate

**Najprodavanija
računala**



DTK
computers

RICOH
**Najpouzdaniji CD-RW
snimači**

MP6200A - Atapi
MP6200S - SCSI



DTK Graphic Station

- ploča - PRM-00321
- procesor - Dual Pentium Pro 200 Mhz
- memorija - 128 MB EDO (max. 512 MB)
- HDD 4,5 GB Ultra-Wide SCSI • FDD 1,44 MB • S3 Virge 4 MB EDO RAM



Iomega ZIP drive, 100MB



DIAMOND Monster 3D-
ubrzivačka kartica sa najbržim
3Dfx Voodoo čipom



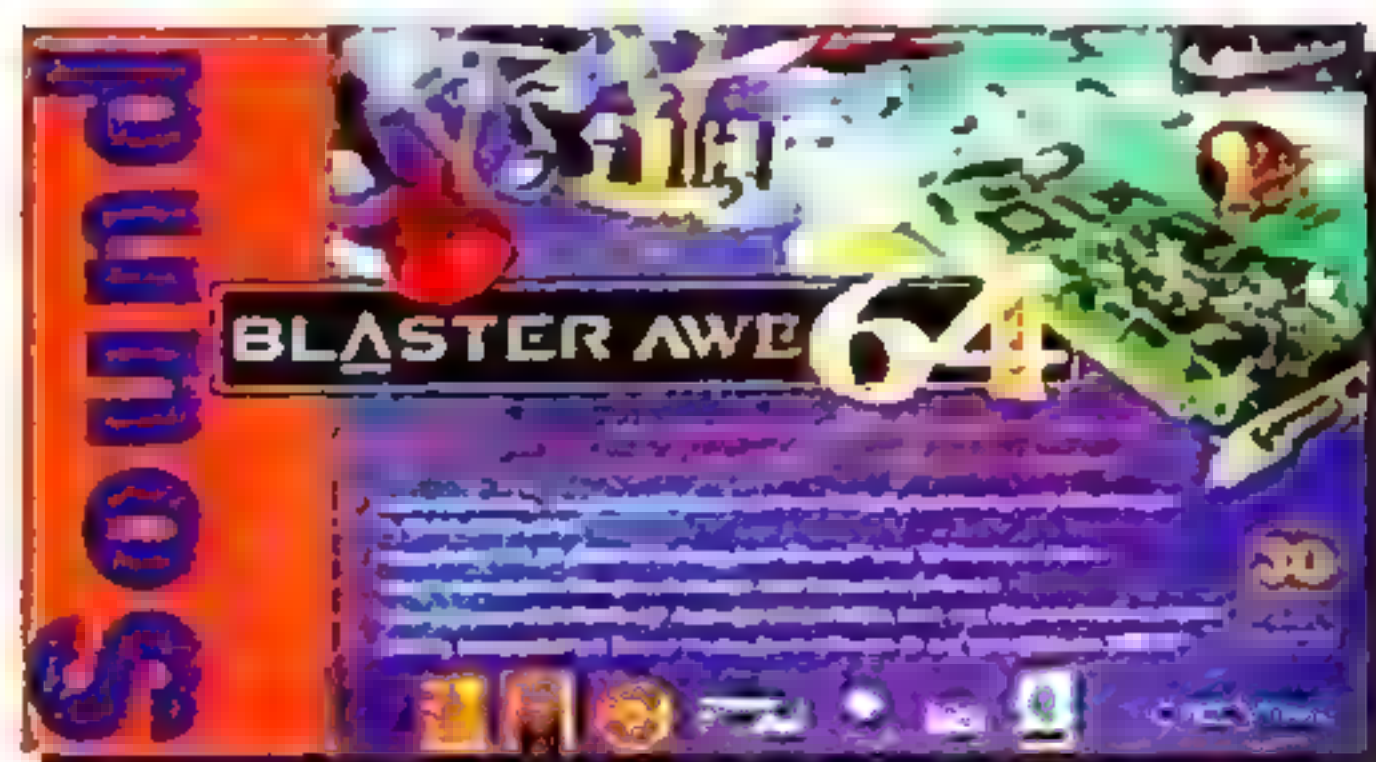
Novu dimenziju zvuka unosi
vam SUBWOOFER od 160 W, sa
32W satelitima



PER4MER - dodaje novu
dimenziju trkačim igrama
(volan-pedale)



NUDIMO VELIKI IZBOR KVALITETNIH MONITORA
RENOMIRANIH PROIZVOĐAČA PO NAJPOVOLJNIJIM
CIJENAMA



Creative Sound Blaster - AWE 64
512 KB RAM za Sound Fontove
3D Audio, INTERNETed



CREATIVE BLASTER 3D VOODOO 2
- najbrža 3D grafika na PC-u.
Točka.



matrox

DIAMOND

TOSHIBA

ADAPTEC

Seagate

D-Link
Commitment to Connectivity

YAMAHA



CHERRY

APC

CREATIVE



DTK
computers

3M

EPSON®



PHILIPS

Microsoft®

VELEPRODAJA: PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, TEHNIČAR COMPUTERS (01) 315 904, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, KERNER (01) Zagreb 362 141, RODAR (031) Osijek 171 202, DISK-LINE (031) Osijek 164 116, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697, TEXPART (031) Đakovo 846 439, BMB NETCOM (047) Karlovac 336 865, COMWARE (021) Split 40 096, AVORA (031) Valpovo 652 232, IN SERVIS (042) Ludbreg 663 410, KOM-PAST (049) Krapina 71 409, IRI ECONOMIC (051) Opatija 271 848, OSINET (051) Delnice 812 995, FOTON (01) Zagreb 318 569, (049) 376 439, HOBIT (051) Rijeka 215 566, LIMEX (040) Čakovec 314 656
MALOPRODAJA: PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697

MelComp d.o.o.
Zagreb, Bračska 63, HR - 42000 Varžica
tel: 042 / 12 280, 12 281, 55 092
fax: 042 / 55 092
Sofitovara: 042 / 261 199
Slavonski Brod: 042 / 12 282,
2400-28800, N/27
<http://www.melcomp.hr>
E-mail: melnjak@melcomp.hr
servis@melcomp.hr



DIAMOND
Monster 3D

A od sada i

DIAMOND
Monster 3D II



Prodaja na više rata!

PlayStation



InfoGama d.o.o.

Počiteljska 4, 10000 Zagreb tel: 398 302 fax:

TOSHIBA



MATROX
MGA
POWER GRAPHICS

Quantum™

FUJITSU

CHANTECH
COMPUTER CO., LTD.

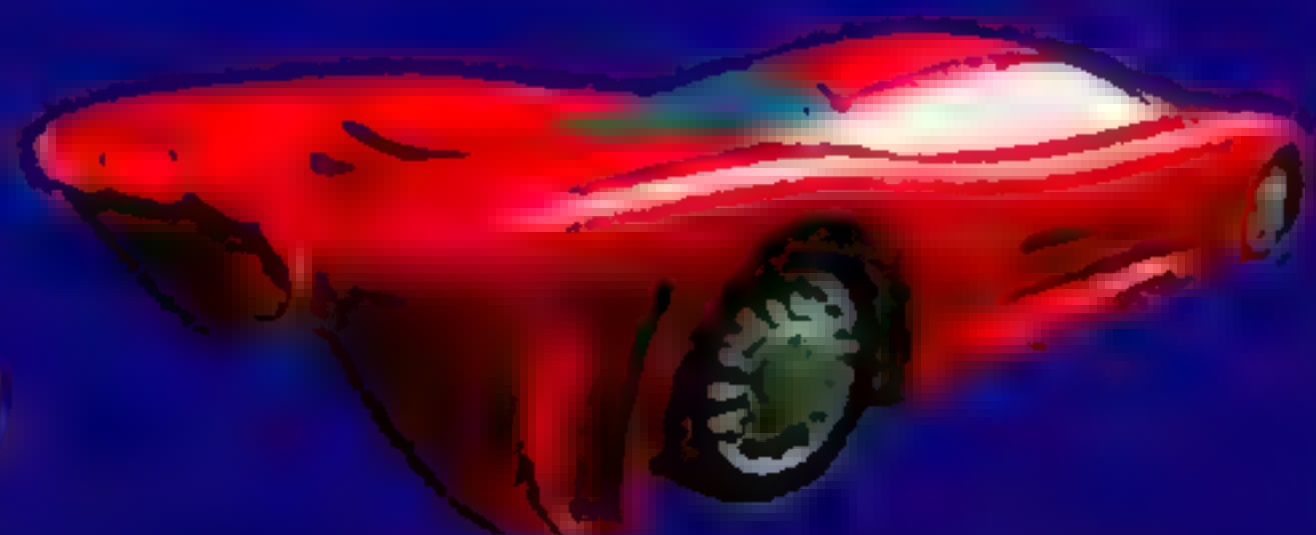
IBM

ASUS

TEA

100 KM

TOMB RAIDER
HEXEN II
DARK COLONY
DRAGON HEART
X-WING VS. TIE FIGHTER
NEED FOR SPEED II
NHL 98
DUNGEON KEEPER
RED ALERT
LEISURE SUIT LARRY



IV.
BRZE NEGO
IKADA
DO SADA



20 0
JEDI

160
TOMB RA
QU
WO
PANDEMO
F-22 F
NBA L
G.

JANUS

VELIKA RASPRODAJA PC I GRICA

Motorhead



Većina je dosadašnjih kvalitetnih utrka dolazila iz SAD-a. Ta je potpuna dominacija američkih jurnjava ozbiljno poljuljana izlaskom nove igre Digital Illusionsa koja s punim pravom nosi naslov Motorhead. Ne mogu vjerovati, ali Alan Graf je u prethodne dvije rečenice napravio najkraću recenziju svojeg života, dok se ostatak teksta bavi temama koje vole mladi.



Na oštrijim zavojima često dolazi do gužve

Razbijmo odmah sve sumnje: ova igra nema nikakve veze s istoimenom heavy metal grupom, niti je kakav blijedi klon motorističkih utrka kao što su Moto ili Readline Racer. O čemu je onda riječ? O vrhunskoj futurističkoj automobilskoj jurnjavi zarazne igrivosti. Iako su joj prethodnici doživjeli najrazličitije kritike (sjetimo se popriličnog uspjeha igara Megarace 1 & 2 i fijaska jedne od prvih igara za MMX – POD), Motorhead je vrijedan svake pohvale. Dok je kod POD-a jedan od ključnih nedostataka bila igrivost, kod Megarace serije realna fizika automobila, vjerujte mi, Motorhead has it ALL !!! Jedinu zamjerku mogli bismo uputiti na račun priče: u blizoj budućnosti, kao i danas, organiziraju se utrke, no s jednom razlikom - znanstvenici su otkrili neuništiv materijal koji je brže-bolje iskorišten za

gradnju automobilskih karoserija, i to je to. Prilično jadno, zar ne, ali kad čovjek bolje promisli, što će mi priča za autotрку???

Arkada ili simulacija?

Iako igra ima vrlo realističnu fiziku automobila, ona je, poput svojih prethodnica, prije svega arkada. To potvrđuje i činjenica da je od ukupno 6 staza i 9 automobila, podijeljenih u 3 kategorije, na početku dostupno 2 staze i 3 automobila a da biste prešli u višu kategoriju, morate u league modu u ukupnom poretku biti na prvom ili

drugom mjestu, što je prilično teško.

Ali vozači voze vrlo brzo. Ipak, postoji u svemu tome olakšanje - ni AI vozači nisu nepogrešivi, kojiput se nabiju po trojica uz cestu (najčešće na suženjima ceste i jačim zavojima). Auti se bitno

razlikuju u tri karakteristike (ubrzanju, max. brzini, i ležanju na cesti) koje treba što bolje uskladiti jer se svaka ta karakteristika i te kako osjeti na cesti. Možda su najbolji izbor: 1. kategorija - Adder Mk2, 2. kategorija - Python V12, i u 3. kategoriji - Kobra X3, dok potpuno početnicima preporučujem auto s najjačim gripom (brzina vam ništa ne znači ako je ne možete učinkovito iskoristiti). Staze su vrlo detaljno uređene i raznolike - od autocesta, priobalnih cesta, do napuštenih rudnika. Posebna je pozornost posvećena raznolikosti krajolika, tako će se, primjerice, kod Goldbridge staze ponekad pojaviti policija na nebu, patrolirajući u stilu Blade Runnera, na RedRocku ćete vidjeti naftne crpke, na Neocityju vlak koji svako malo prolazi i sl. Na raspolaganju vam je nekoliko modova igre: Time Attack - za fanatike koji umjesto sata na ruci nose stopericu, Single Race, Ghost Race - utrkiavanje protiv vozačeva duha koji je postavio rekord na određenoj stazi i to snimio. Tu su još nezaobilazni Multiplayer i League Race. League Race se sastoji od 2 utrke 3. klase, 4 utrke 2. klase i 6 utrka 1. klase. Kao što sam spomenuo, morate završiti vožnju na prvom ili drugom mjestu u ukupnom poretku da prijedete u višu klasu, ali to nije sve. OPREZ !!! Budete

ČIT KODS

PC

Ove cheatove treba upisati pod personal options:

Name:	Team:	Funkcija:
Supercars	Grem	Pogled iz ptičje perspektive - potpuno nova igra
Demon	Grem	Vrlo elastični amortizeri
g-ride	west	L.A. amortizeri
Buzz Aldrin	NASA	Mjesečeva gravitacija

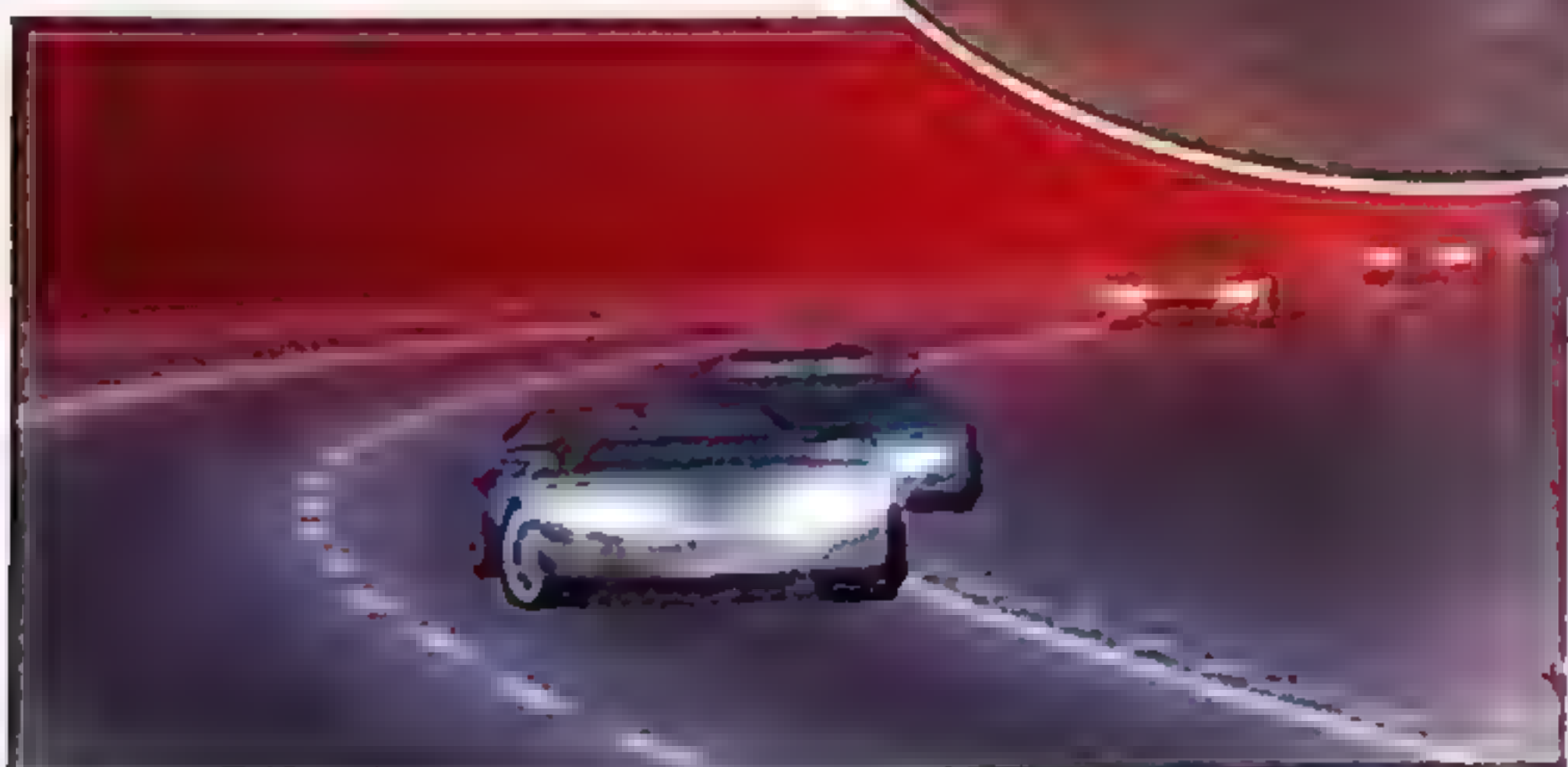
PSX

Cheatovi koji na igru utječu bilo kako drugačije osim grafički onemogućavaju scoreove za te utrke. Cheatove upisujete pod options -> codes

Cheat	Funkcija
NOCHEATS	Resetira Cheatove
SOFTHEAD	Uključi Motion Blur
INSANITY	Duži demo mod, s ljepšom glazbom i sl.
SUPERCAR	Pogled iz ptičje perspektive
COWRULES	Division 1
FRAGTIME	Division 2
TURBOMOS	Division 3
LASTCODE	Posljednji auto

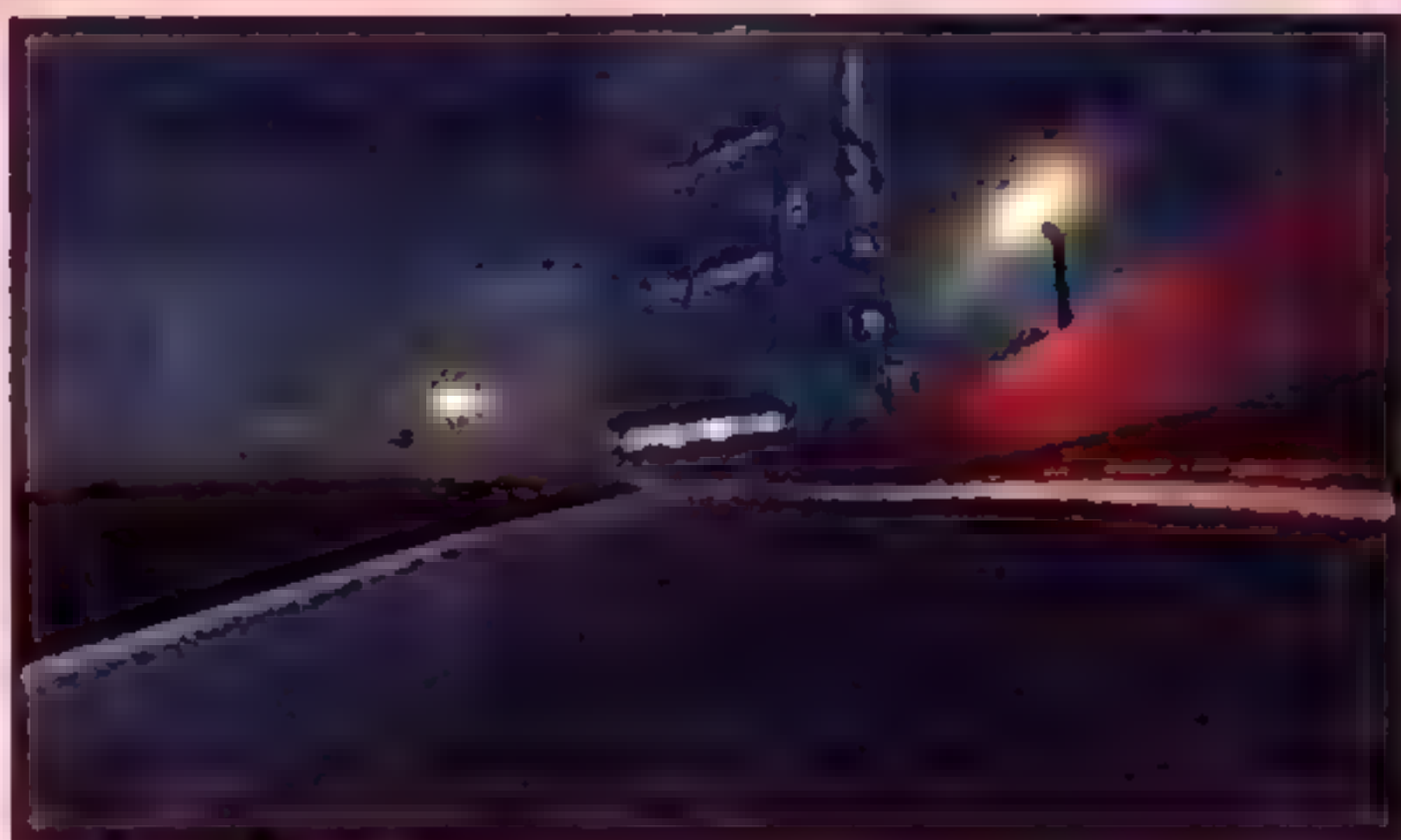


Grafika je i bez 3D ubrzivača na zavidnoj visini. Vjerovali ili ne - ovo je slika iz softverski ubrzane igre



Staze

Lokacija: Minnesota, USA
Duljina: 2818 m
 Prva i ujedno najjednostavnija staza. Utrkujete se vozeći komercijalnom zonom prepunom trgovačkih centara, korporacija i povremenih policijskih ophodnji. Inače, policija leti i vrlo je slična onoj iz Blade Runnera.



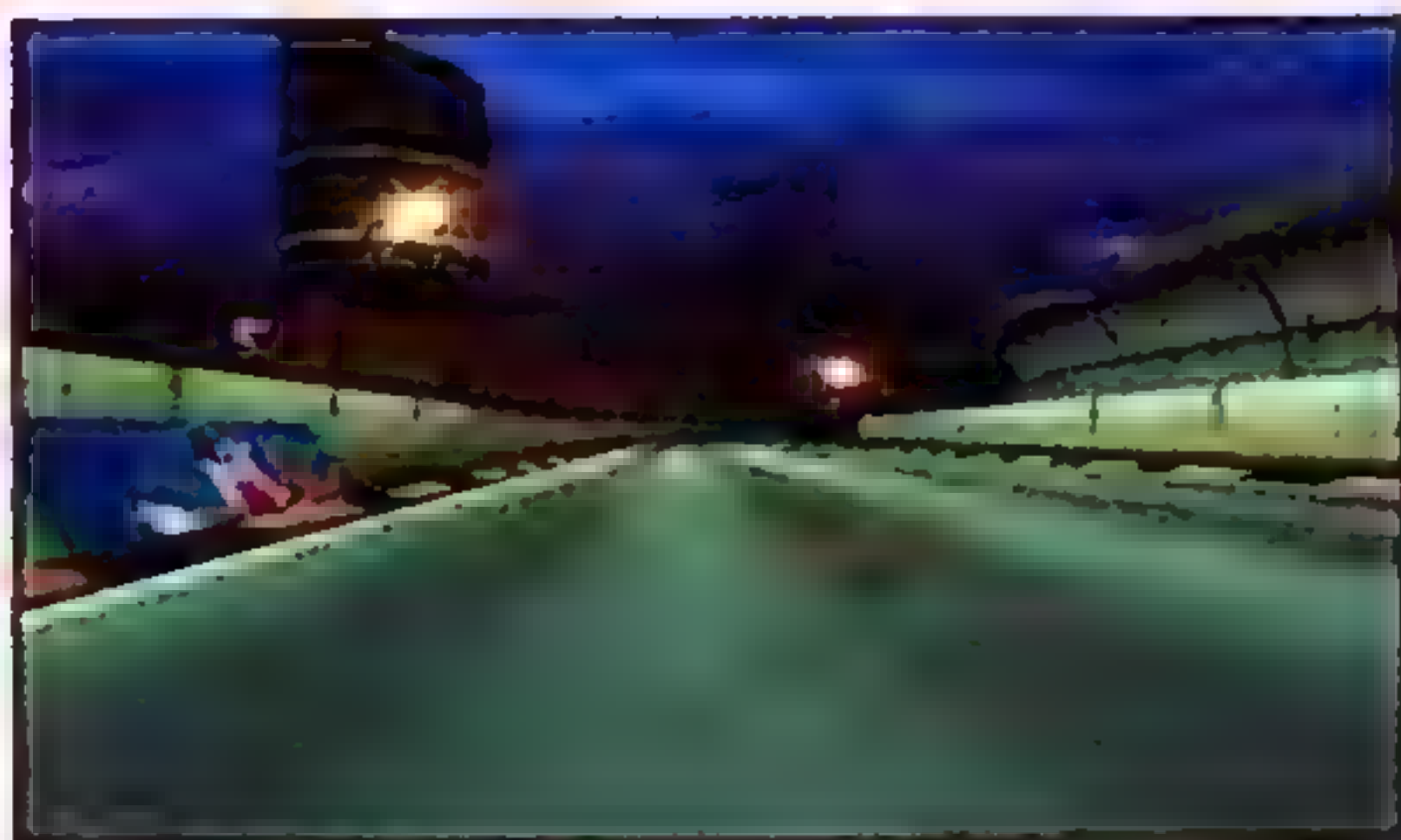
Goldbridge

Redrock



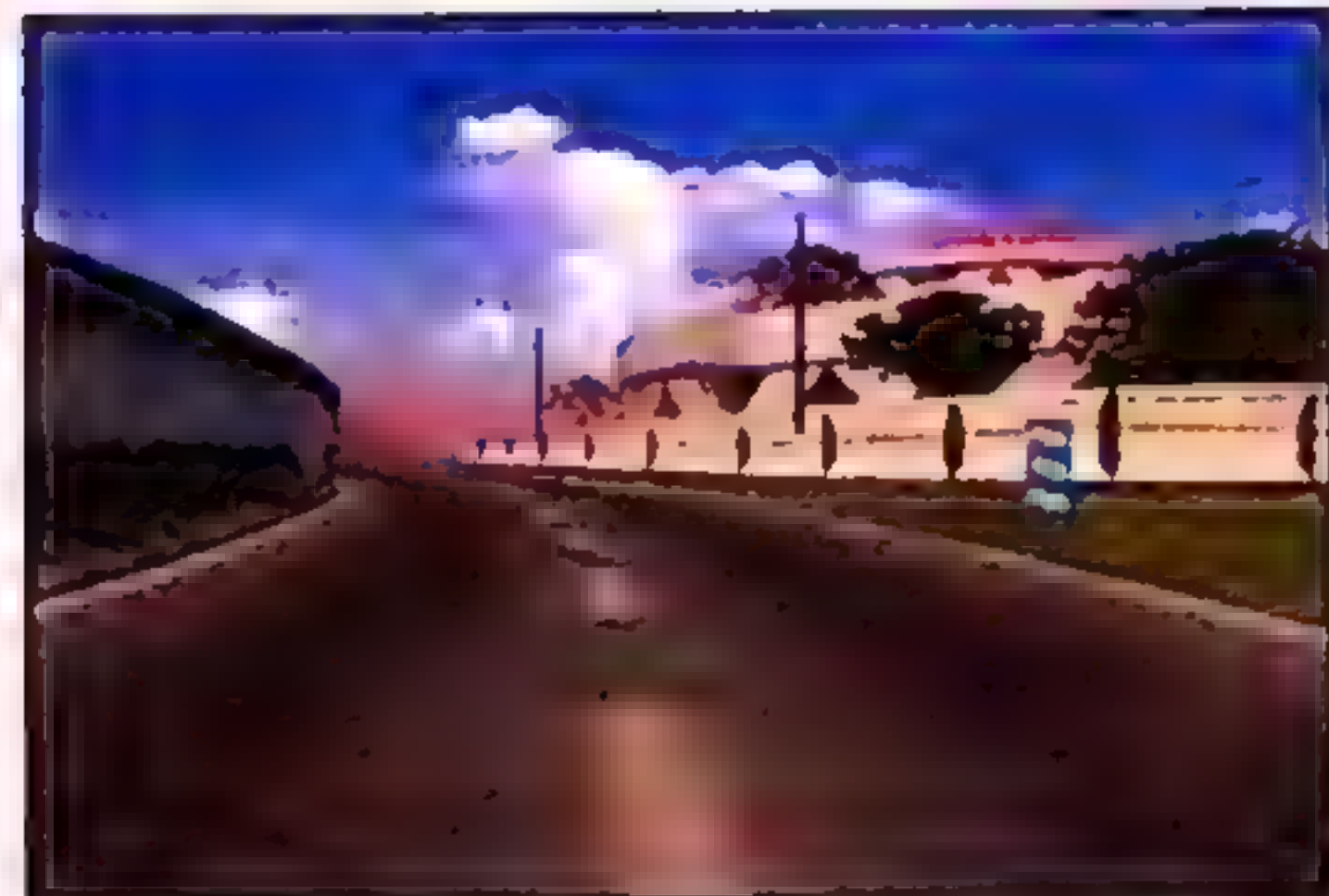
Lokacija: Arizona, USA
Duljina: 4725 m
 Staza koja se proteže napuštenim rudnicima i naftnim poljima. Za razliku od prve, koja je prilično lagana, ova ima par neugodnih zavoja pa ne skrenete li u pravo vrijeme, najvjerojatnije ćete završiti na posljednjem mjestu. Ujedno i najduža staza.

Lokacija: California, USA
Duljina: 4270 m
 Kao što i samo ime kaže, staza prolazi gradskim središtem. Motor urla, gume škripe, dance lupa, neon blješti, jednom riječju – idila. Negdje na 2/3 staze je gadan zavoj ulijevo (pod 90 stupnjeva). Preporučujem uporabu ručne kočnice.



Neocity

Atlantika



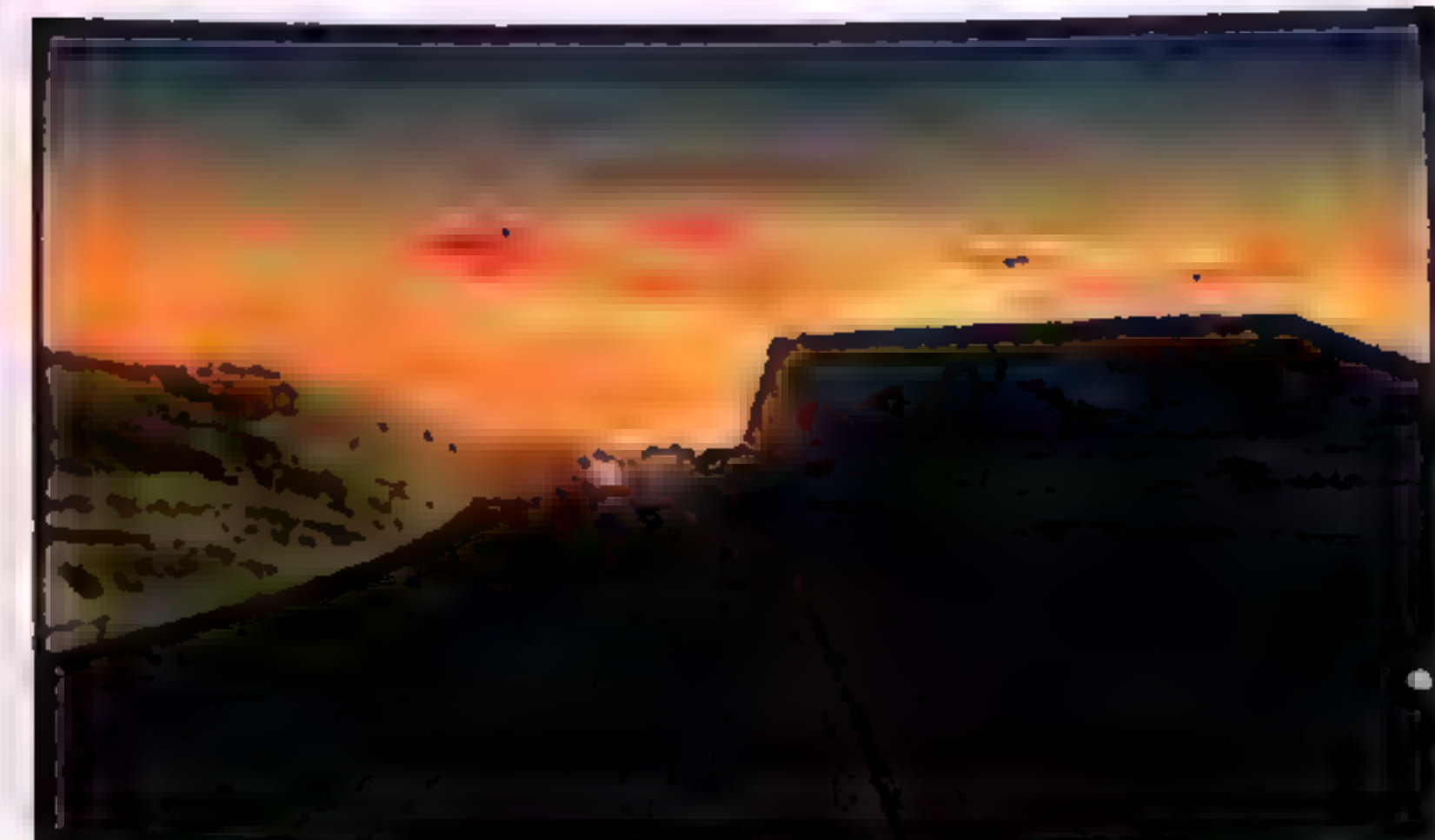
Lokacija: Bretagne, Francuska
Duljina: 3274 m
 Pravo osvježenje nakon prvih triju mračnih staza, jednom riječju - odmor za oči. Pozor! Staza skriva nekoliko sljepih ulica u koje ćete, pri velikoj brzini, najvjerojatnije uletjeti i tako izgubiti mnogo na vremenu. Dosta su česta iskliznuća na prvom dijelu staze.

Lokacija: Hessen, Njemačka
Duljina: 2495 m
 Staza koja vodi kroz tipičnu industrijsku zonu, odlično izvedeni efekti magle. Relativno nepredvidiva staza, najizazovnija.



Ruhrstadt

Olympos



Lokacija: Kreta, Grčka
Duljina: 4393 m
 Posljednja i jedna od najljepših staza. Vodi kroz Kretu, kraj grčkih spomenika, prepuna je zamki i jakih okreta.



Vožnja industrijskom zonom



li vozili lošije i završili na 2 posljednja mjesta, vratit ćete se u nižu klasu, a u tom slučaju, zbogom dodatnim autima i stazama. Najbolji pokazatelj za to vam je već prva utrka. Ako u njoj osvojite manje od 6 bodova, najpametnija vam je osnovati drugu ligu i početi iznova.

Enter Another Dimension

Grafički engine ove igre je za svaku pohvalu, zahvaljujući njemu, i oni koji nisu sretni vlasnici 3D kartica moći će uživati u glatkoj i brzjoj grafici krcatoj specijalnim efektima (lens flare, ambient light, fog itd...). Ugodno sam bio iznenađen vidjevši da se softverska verzija, sa svim detaljima i efektima, vrti na 22-28 FPS-a na jednom danas već "običnom" Pentiumu 200 MMX sa 32MB RAM-a. Ako ste, pak, vlasnik nekog 3D čudovišta, stvar se bitno mijenja. Naime, igra je ubrzana preko Glide-a i D3D-a, čime je osigurana podrška više-manje svim današnjim 3D ubrzivačima. Tu je i podrška za najnoviju zvijer iz 3Dfx-ovih pogona – Voodoo 2, na kojoj se ova igra u grafici može mjeriti zasad samo sa Forsakenom čiji ste demo vidjeli na jednom od prošlih HackCD-a. Zvučni efekti su na razini kakvu ovakva igra zaslužuje, tj. odlični (jedina što su u odnosu na CD glazbu relativno tihi). Pritom bih vam skrenuo pozornost na detalj koji mi je zapeo za oko, a to je da možete birati zvuk svoje trube između 29 RAZLIČITIH ZVUKOVA, od brodske sirene do divljeg smijeha, kravljeg mukanja i sl., a programeri najavljuju uskoro i neke nove koje će biti moguće skinuti s neta (www.dice.se/motorhead). Igru krasi i izvrsna dance CD-glazba koja nije nametljiva, a taman pumpa adrenalin koliko treba.

Što se tiče igrivosti, preporučujem da ovu igru NE igrate ako vas očekuju uskoro ispiti jer igrivost joj je toliko zarazna da ćete jednostavno ostati prikovani za računalo. Prije nego se uspijete snaći, shvatit ćete da je već prošlo tjeđan dana, da imate

Motorhead nas grafički pomalo podsjeća na Megarace 2

podočnjake debljine CD-ROM drivea, žuljeve na prstima, i prilično uništenu tipkovnicu. Naravno, osim na tipkovnici, ova se igra može igrati i na mišu (ne daj Bože) i joysticku, a nenadmašiv je osjećaj igrati je pomoću volana s pedalama i mjenjačem.

Igra podržava multiplayer od 2 igrača modemski ili do 8 igrača preko IPX ili TCP/IP-a. Navodno, DI-ovci su razvili vlastiti protokol za TCP/IP koji je, navodno, puno brži od DirectPlaya (može se skinuti u patchu sa DI – ovog site-a). Živi bili pa vidjeli!!! Inače, već sada je dostupan patch koji verziju 1.2 unapređuje u 1.3 koji popravljaju neke sitnije bugove (krupnije nisam ni zamijetio) u koje je uključen i gorenavedeni protokol. Sve u svemu, ovo je dosad prva igra dostojna naslova NFS2 SE killera koja će ozbiljno uzdrmati tron nadolazećem NFS 3 čiju PC inačicu željno iščekujemo. ☺



U Supercars modu (vidi cheats) igra podsjeća na Death Rally

Motorhead

Arkadna utrka

Proizvođač Digital Illusions

Izdavač Gremlin



Izaziva ovisnost

88

Prekrasna i brza grafika, zarazna igrivost



Arkadna igra vrhunske grafike i zarazne igrivosti



Preporučena konfiguracija

• P200MMX • 3Dfx Voodoo
 • 32 Mb (2)

Platforme

☑ PC
 ☑ PSX
 ☐ N64

3D ubrzanje

☑ 3Dfx
 ☑ PowerVR
 ☑ Direct 3D

Multiplayer

☑ Internet
 ☑ LAN
 ☑ Modem

HACKER CLUB

**prvi
jedini KLUB
koji
nagrađuje!!!**

ORIGINAL POSTERI!

Poster "Netstorm" dobivaju:

- » Viza Darko, Gradina
- » Sever Zoran, Koprivnica
- » Fogec Danijel, Beretynec
- » Crnčević Renato, Dubrovnik

Hacker Club i dalje vas nagrađuje!

I u ovom je broju 10 najsretnijih nagrađeno, a pravo na popust kod naših oglašivača imaju svi članovi Hacker Cluba. Još uvijek se niste pretplatili na Hacker? Onda je krajnje vrijeme da potražite Hackerov pretplatnički kupon u Hackerovoj knjižici, pošaljete ga na našu adresu i postanete članom naše sve brojnije obitelji. Očekujemo vas!!

Nagrađeni članovi



ORIGINAL FILMOVI

An Inconvenient Woman

» Šikić Bojan, Opatija

L'Enfer

» Nuresete Damir, Zagreb

OP Centre

» Lenart roman, Josipovac

Prizzi's Honor

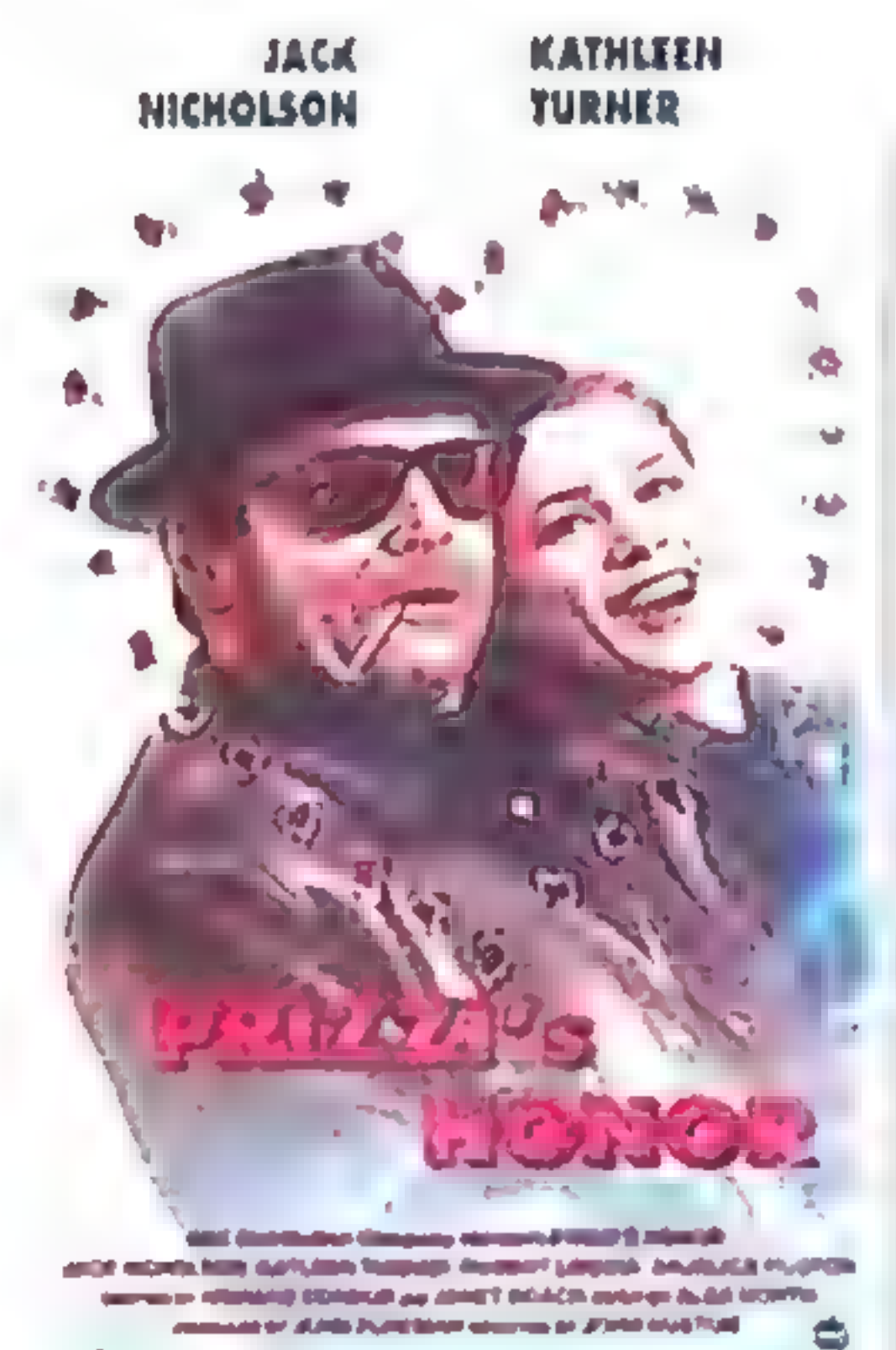
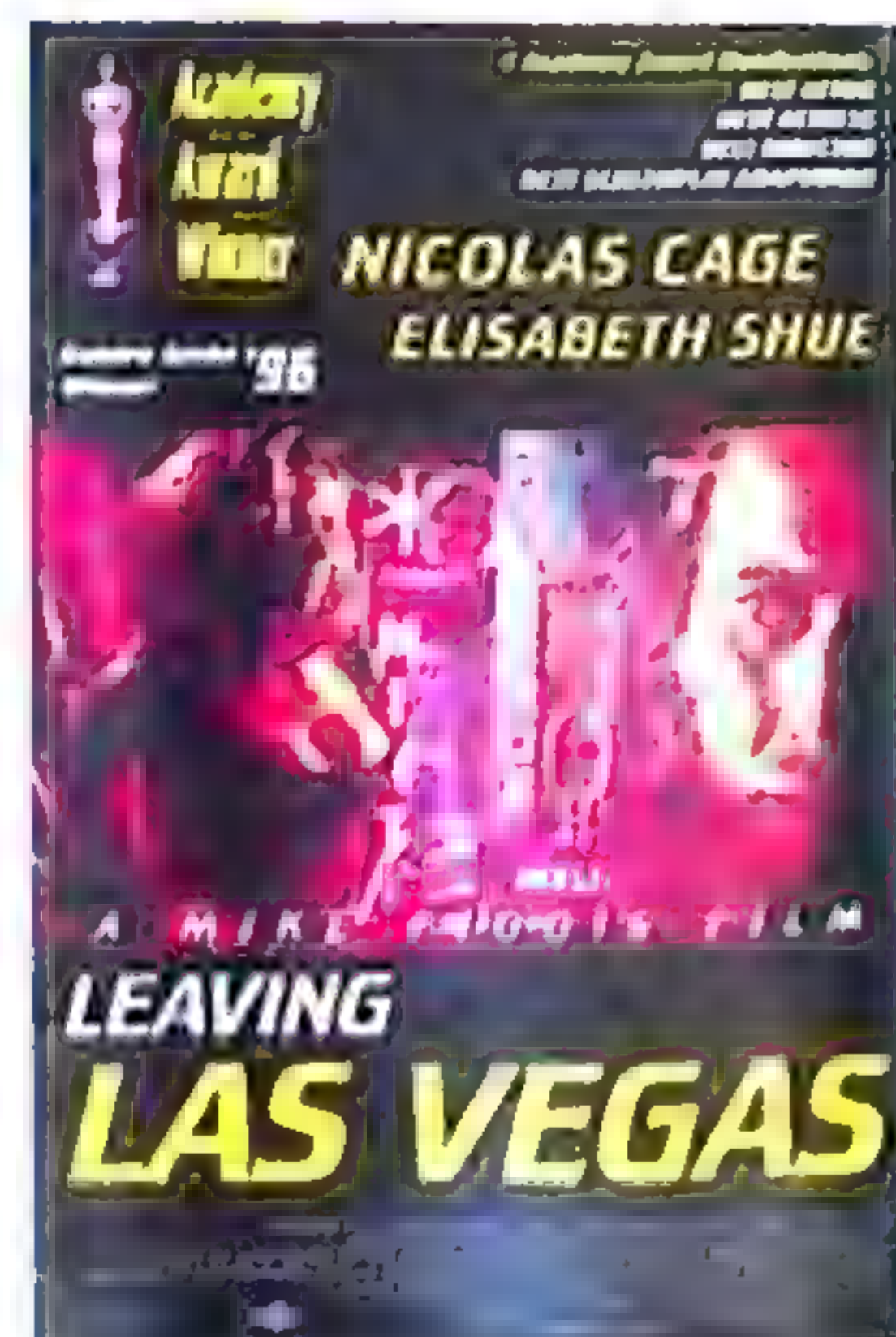
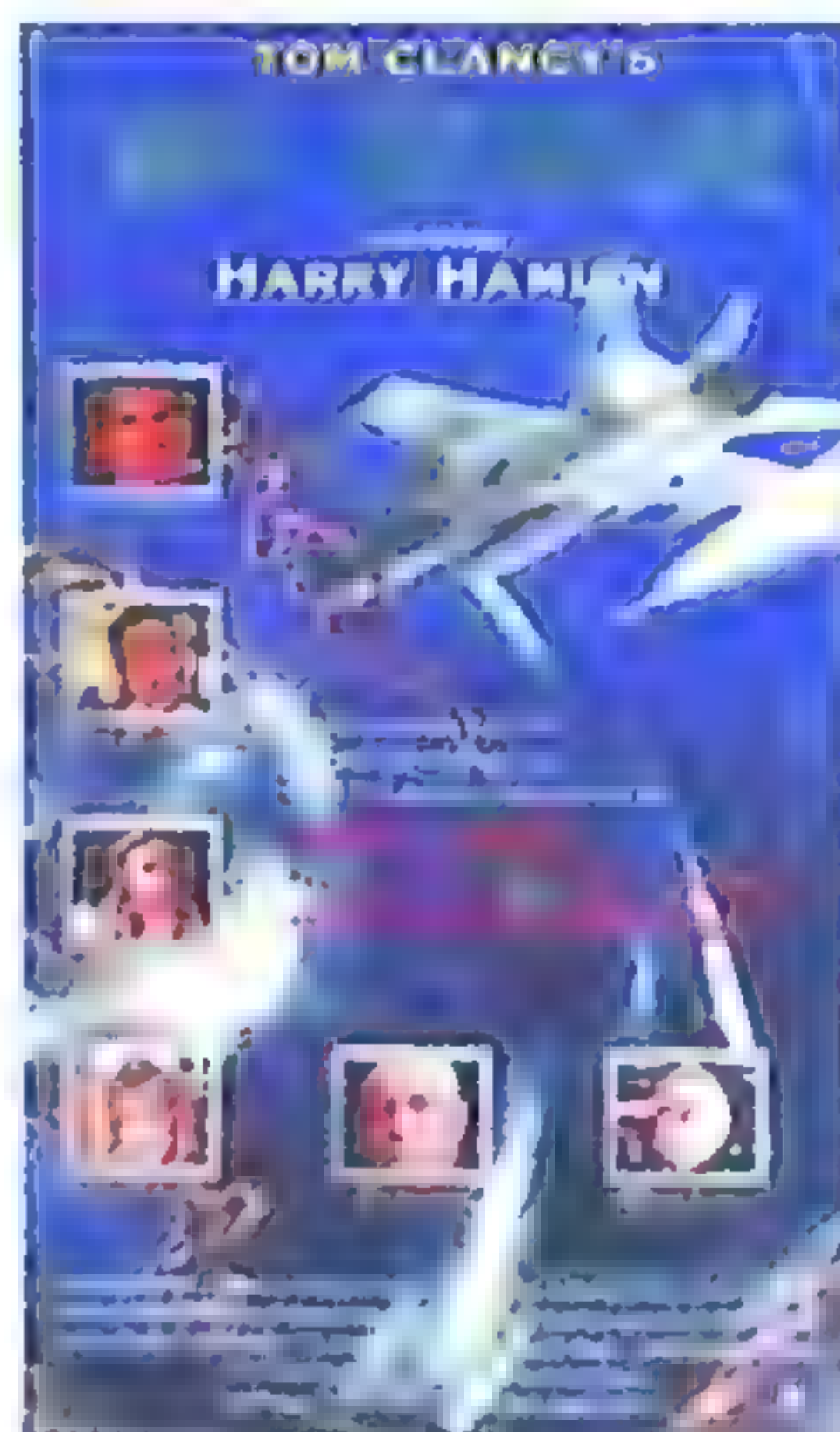
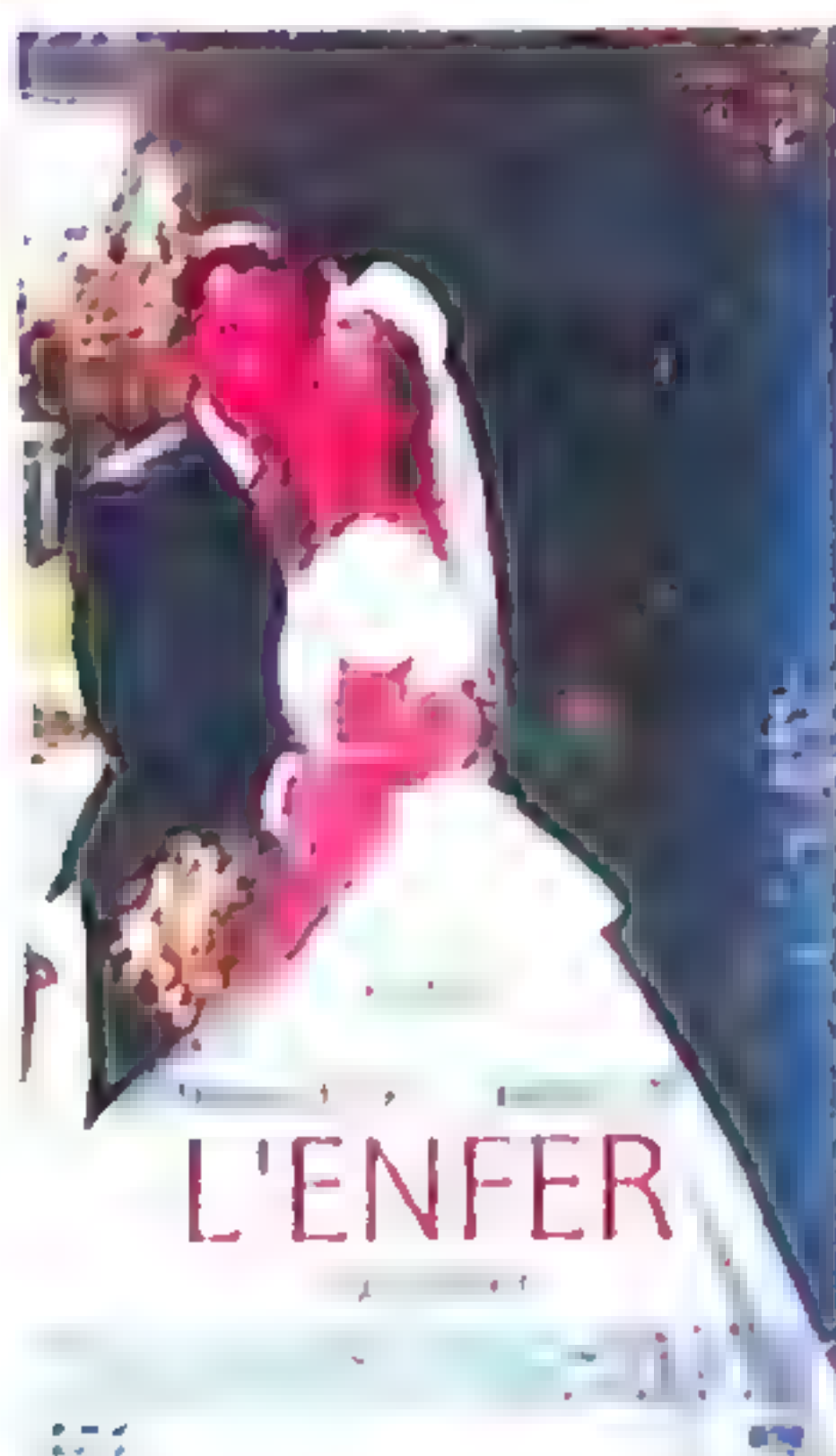
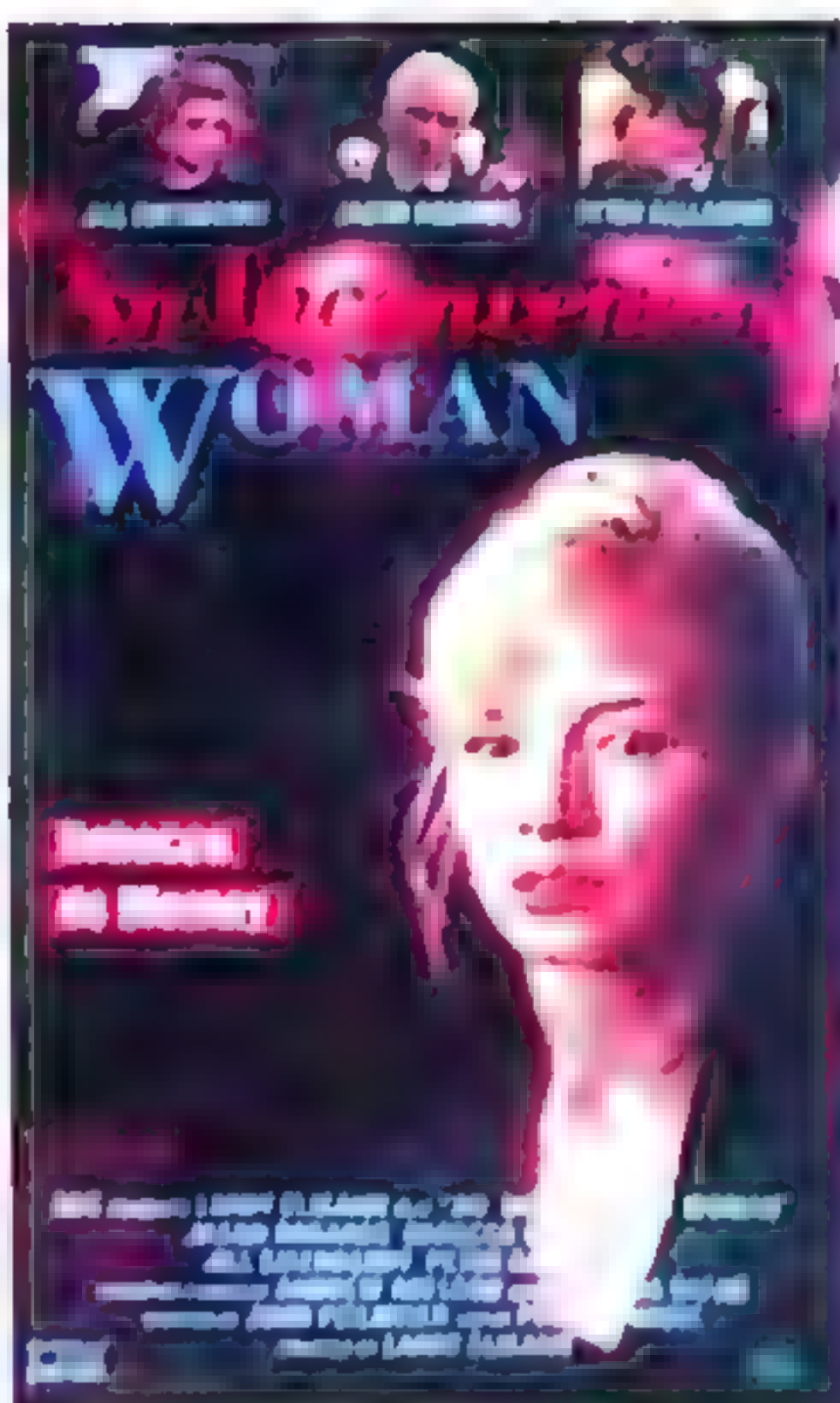
» Garbin Neven, Kaštel Sućurac

Six Days, Six Nights

» Bošnjak Matko, Slavonski Brod

Leaving Las Vegas

» Šutalo Ivan, Rijeka



POPUSTI ZA ČLANOVE HACKER CLUBA:

UŠTEDITE PRI KUPNJI KNJIGA!!!

Ukoliko vam je potrebna informatička literatura, izdavačko poduzeće ALFEJ omogućava svim članovima Hacker kluba 20% popusta pri kupnji knjiga. Odaberite jedan od sljedećih naslova:

Word 7
Java
Excel 7
CorelXara
Od početnika do samostalnog korisnika
Access 2.0
Auto Cad Početnica
Internet
Delrina Win Fax Pro
Univerzalni talijansko-hrvatski rječnik

ALFEJ, Kušlanova 10, 10 000 Zagreb
tel. 01/ 4556-278, tel./fax. 01/ 2335-361

POPUST
20%

JEFTINIJE DO RAČUNALA!!!

Poduzeće NEZBIT svim članovima Hacker kluba omogućava sljedeće popuste
3% POPUSTA pri kupnji MICRON I GATEWAY 2000 konfiguracija
5% popusta na sve HEWLET-PACKARD periferije, ako su kupljene uz MICRON ili GATEWAY 2000 konfiguraciju.

POSEBNA PONUDA MJESECA!!!
RAČUNALO KOJE STE ODUVIJEK ŽELJELI!!!
GATEWAY 2000 200MMX
2,1 GB UDMA HDD; 32 SDRAM; 3D 2MB SVGA accelerator;
16-bit Sound Card; 32 speed CD-ROM; 15" color monitor;
Win95 Paneuropean + Gateway system CD-ROM

12 rata po 865.00 kn

NEZBIT, Bogišićeva 20, 10 000 Zagreb
tel./fax. 01/4649 713

POPUST
3%

POPUST
5%

KUPI IGRO S KARTICOM U DŽEPU

Sve igre za koje ste tijekom godine odlučili kupiti u trgovinama naših poznatih oglašivača, uzimate članski popust i dobili ste dodatan razlog za veselje tijekom svih sljedećih mjeseci koji su pred vama. O tome da li će još biti kakvih iznenađenja ili akcija tijekom godine saznat ćete na vrijeme. Popusti slijede u trgovinama:

GORITAM

Multimedia Centar (Hotel Dubrovnik donja etaža) Gajeva 1, Zagreb -4%

GORITAM BOOKSHOP

Portane centar, novi dio donja etaža, Zagreb -4%

IRBO HACKER

Possmayerov trg 7, Zagreb -3%

Portane centar, Zagreb -3%

Marina držiča 1, Osijek -3%

Vlinska 5, Varaždin -3%

rolina Riječka, Korzo 7, Rijeka -3%

ma J. Jelačića; Split -3% -3%

POPUST
3%

POPUST
4%

POPUST
5%

Za sve članove Hacker kluba popust od 5% na igre i kompletnu multimediju koja se prodaje u trgovini. Nazovite, raspitajte se za cijene i uštedite jer postoji mogućnost slanja pouzecom.

ELTING

Zaprešić, 01/70 87 58

WINDOWS ACADEMY

Nedavno su se na našem tržištu pojavili prvi kompleti video-kaseta namijenjeni učenju i svladavanju računalnih programa. Riječ je o američkom proizvodu lokaliziranom na hrvatski jezik. Ukoliko se odlučite na kupnju, uz pomoć naše kartice dobivate popust od 5%

POLLY BROS

J. Lončara 3, Zagreb, tel. 01/3794-031

POPUST
5%

UNIVERSAL Foto & Video omogućava svim članovima Hacker Kluba BESPLATNO UČLANJENJE i popust od 10% kod posudbe konzola i pribora

UNIVERSAL FOTO & VIDEO

Primorska 31, Zagreb
tel. 3775 433

POPUST
10%

Ukoliko ste odlučili nabaviti novu zvučnu karticu, CD snimač, zvučnike, modem, neku od igara ili bilo koji drugi proizvod kojeg nudi u svojoj trgovini poduzeće ZOLA sasvim je svejedno na svu kupljenu robu u njihovoj trgovini stječete 5% popusta uz predodžnje Hacker iskaznice. Sretno vam bilo!

ZOLA, Nova cesta 115, 10 000 Zagreb
tel. 01/395-152, fax. 01/395-153

POPUST
5%

JOYSTICK, YAMAHA ZVUČNICI,
MIŠ, PODLOŠKA ILI IGRA

Uskoro
HACKER PLUS
2. broj

format
&
koncept

niža
cijena



Total Annihilation: Core Contingency



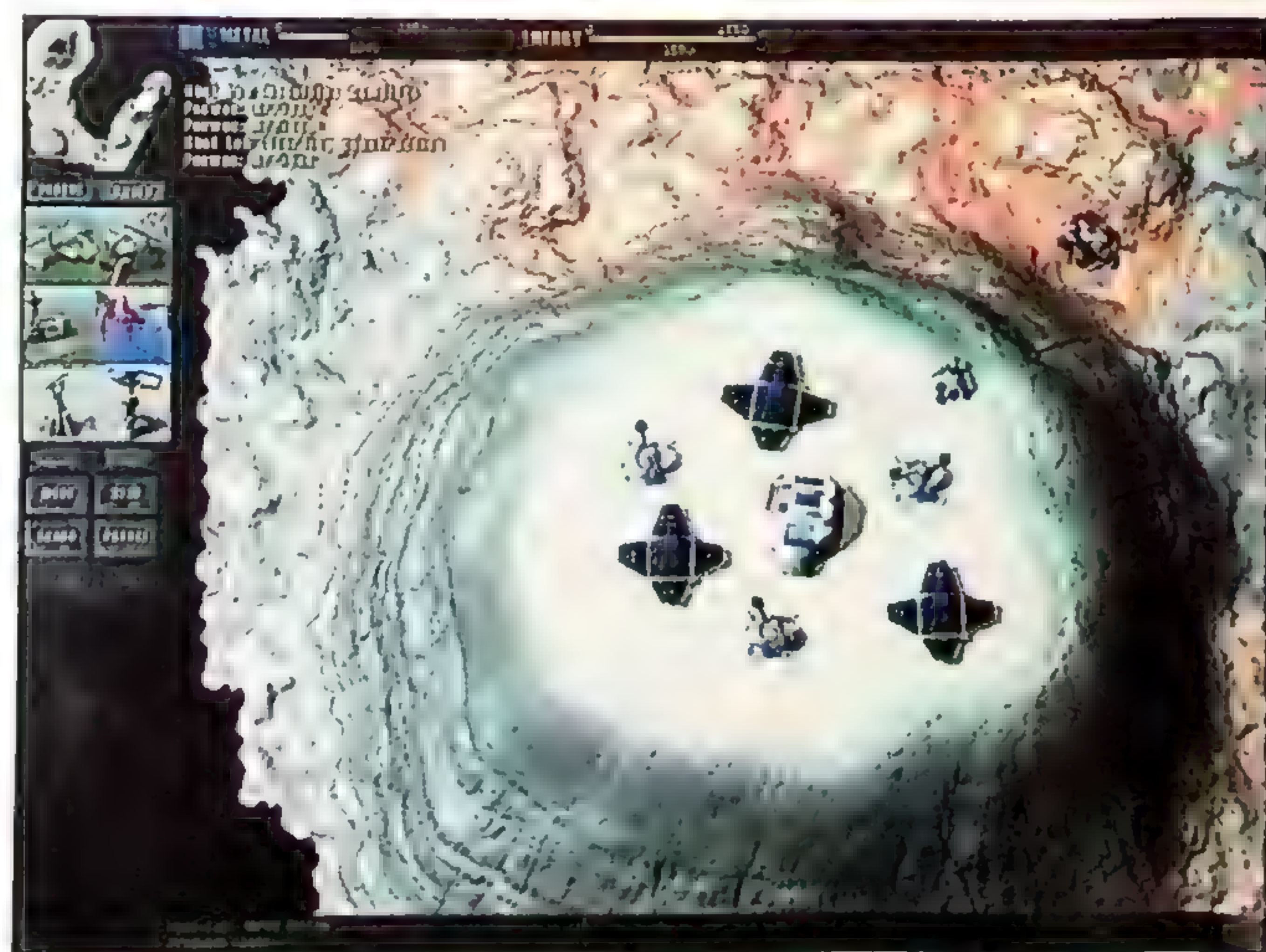
Map/scenario editor je jako opširan i ima mnogo mogućnosti, jedino mu je sučelje dosta neprijateljsko.

Kada smo prvi put recenzirali Cavedogov Total Annihilation, ostali smo zapanjeni njegovim pravim 3D terenom, line-of-sight borbom, fino izbalansiranim težinom i strateškim planiranjem. Bilo je samo pitanje vremena kada će Cavedog poklonike Total Annihilationa razveseliti nastavkom o kojem se još uvijek samo priča. Do tada, momci iz ove propulzivne programerske skupine nas namjeravaju dražiti mission packovima, što posebno veseli Patrika Pencingera koji se ovih dana kritički okomio na Core Contingency. Zanima li vas do kojeg je zaključka došao?

Cavedogov Total Annihilation će za sva vremena ostati upisan u povijesti kompjuterskih igara kao igra koja je došla niotkud i odmah je postavila nove standarde strategijama u stvarnom vremenu. Kako bi podgrrijali malo sve RTS fanove i skratili im čekanje do najavljenog Total Annihilationa: Kingdoms ili punog nastavka igre Total Annihilation 2, Cavedog je izdao odličan expansion pack za TA pod imenom Core Contingency. Scenarij se nastavlja ondje gdje je originalni TA stao donoseći mnogo novoga...

Najprije jedna važna činjenica. Da biste pokrenuli i igrali Total Annihilation: Core Contingency, potreban vam je Total Annihilation. No, ako čitate ovo, najvjerojatnije ste TA manijak pa vas to uopće ne smeta. U TA:CC naći ćete čak 75 novih

jedinica (tu nisu uključene jedinice koje ste svakog tjedna mogli skidati sa TA siteova.) Na raspolaganju vam



Visoka rezolucija daje vam taktičku prednost u igranju i mnogo bolju preglednost.

je 25 novih single player misija i čak 50 novih multiplayer karti na 6 novih vrsta terena. Kupnjom ovog proširenja, dobijate hrpu novog materijala. Mod za jednog igrača nudi vam dvije nove kampanje od Core i Arma, a ako ih završite dobijate posebnu bonus misiju. Misije u ovim kampanjama namijenjene su iskusnim igračima, već na samom početku dobijate dosta oružja i građevina, tako da postoji opasnost da se izgubite u šumi opcija ako prvi put igrate igru. Ipak, iskreno govoreći, mod za jednog igrača nikad nije bio svjetlija strana Total Annihilationa, prava snaga TA leži u multiplayeru, što je i ovaj expansion pack pokazao. Mnoge od 50 novih multiplayer karata su na jednom od 6 novih svjetova i olakšavaju određene načine igranja, a manji je naglasak na kartama gdje se vodi otvorena borba "svim na sve". Ako i nemate ljudskog protivnika s kojim biste mogli igrati, možete igrati protiv računala (koji ima nevjerojatno dobar AI, da vas odmah upozorimo...).

Najsladji dio expansion packa su nove građevine i borbene jedinice. Ima tu svačega, a što je najvažnije, mnogo toga je odlično. Posebno nas je oduševila nova klasa vozila: hovercraft, vozilo koje se kreće po zemlji i po vodi. Dosta dobar element pasivne obrane predstavlja šest vrsta mina, koje imaju dobre i loše strane. Za njihovo razmještanje brine se posebno vozilo (minelayer). Mine su nevidljive neprijatelju. Što se građevina tiče, dvije su nas posebno oduševile: zgrada za poboljšano nišanje i Krogth Gantry. Prva omogućava vašim jedinicama nišanje i pucanje na sve što je u dometu radara. Pazite samo, morate imati dosta energije viška prije nego upalite ovu građevinu. Druga građevina dostupna je samo Coreu, a proizvodi nevjerojatno snažne *krogthe*, superrobote kojima su po snazi i varrenoj moći ravni jedino *commanderi*. Ovo su samo neke od novih jedinica i građevina. Ostale variraju od



Nažalost, kad se igra malo razbukta i na karti bude kojih dvjestotinjak jedinica, sve postaje nepodnošljivo sporo čak i na PII 266 64 MB RAM!!!

inteligentno izmišljenih ali rijetko korištenih (kao npr. lažni commander) do potpuno blesavih i nepotrebnih. Neke su jedinice samo kompromis između dviju jedinica. Primjer je Medium Assault Kbor- karika između lakih i teških napadačkih robota.

TA: Core Contingency produljit će još neko vrijeme život Total Annihilationa, pogotovo kod HC igrača. Uključeni editor karti i scenari-

ja je vrlo iskoristiv usprkos nešto neprijateljskijem sučelju. Cavedog je napravio odlično proširenje ionako odlične igre, ostaje nam samo čekati i nadati se da će nastavak Total Annihilationa izgledati još bolje. Po nekim neslužbenim podacima koje smo dobili, na tržištu bi se trebao pojaviti negdje oko Božića...



TA: Core Contingency

RTS

Proizvođač Cavedog Entertainment

Izdavač Cavedog Entertainment



• potreban je Total Annihilation da biste mogli pokrenuti ovaj expansion pack

86

• mnogo novih jedinica.
• map i mission editor



Mnogo lipih stvari, ugodno provedeno vrijeme uz odličnu igru.



Preporučena konfiguracija

• P200
• 32 Mb

Platforme

☒ PC
☐ PSX
☐ N64

3D ubrzanje

☐ 3Dfx
☐ PowerVR
☐ Direct 3D

Multiplayer

☐ Internet
☐ LAN
☐ Modem

EDINKOM

NOVO

ABIT

MB ABIT PD5N SYS, 512 c, ULTRA DMA 33
+ VIDEO KARTICA: CPU INTEL 200 MMX;
MEMORIJA 32 MB EDO, HDD 2.0 GB Fujitsu,
FDD 3.5" TEAC, CD ROM 24X TEAC, TIPKOV.
BTC HR WIN95, MIS GENIUS, MINI TOWER
+ 14" MONITOR

4.799,-

AKCIJSKA CIJENA:
doplata za 15" monitor ADI E40 ... **390,-**
Jamstvo 24 mjeseca (osim CD ROM, tipkovnica i miš)

TARIKUS 200

32 MB 100MHz 55Xplus ALADIN 512 CACHE,
CPU INTEL 200 MMX, 32 MB EDO RAM,
HDD 2.5 GB WD, 3.5" FDD, VGA 3MB ATI EXPERT XL
TIPKOV. BTC HR, MIS GENIUS, MINI TOWER ...

3.868,-

Sve cijene su u
kunama (bez PDV-a)

POSREDOVANJE:
PON.-PET. 8-17 SATI
SUBOTA 9-14 SATI

od 7.07.1998. novi brojevi telefona
614 70 00, 614 72 22

EDINKOM d.o.o. Zagreb, Križna 7 tel./fax: 615 9999, 615 5541
e-mail: edinkom@zg.tel.hr ULR: <http://www.edinkom.com>
OVLAŠTENI PRODAVAČ: "BINEL" d.o.o., DARUVAR, Skv. 5 tel: 043/333 017, fax: 043/335 017
"CD-COMP" - Zagreb, Ul. grada Vukovara 275 (PRODAJA NA AMERICAN EXPRESS, DINERS I ČEKOVE)

FOTO BADROV

VLAŠKA 12 48 16 444	TKALČIČEVA 5 428 595	VLAŠKA 58 46 16 995	MARTICEVA 73 46 17 313
ILICA 137 31 73 080	SAVSKA 28 48 43 065	ILICA 276 37 76 696	IMPORTANNE 45 77 182

Forsaken od Zemljine se budućnosti odustalo

3D shootera nikad dosta, osobito u ljeto kad smo svi razdražljivi i nervozni na plus 33 stupnjeva Celzijevih. To najbolje zna Patrik Pencinger, koji ovih dana skida zimus nakupljene kilograme razarajući sve živo u Forsakenu. Vjerujte, nije lijep prizor vidjeti Patrika kad bane u redakciju u majici umrljanom vlastitom bljuvotinom, što je popratna pojava pri igranju Forsakena. Tko je god igrao Descent odmah će shvatiti o čemu govorim.



Ajme, savršenstva li! Pogledajte samo kako prekrasno kroz pukotinu na zidu prodire danje svjetlo. Pametna uporaba transparencije, nema šta...

Sjeća li se još tko Descenta? Znae, to je bio onaj shooter koji se pojavio nešto nakon Dooma zahtijevao monstruozan hardver i izazivao vrtoglavicu i mučninu ako ste ga predugo igrali. Cilj je i u prvom i u drugom dijelu bio sličan: trebalo je poubijati hrpetinu robota, pronaći jedan, dva ili tri ključa, nakon toga razoriti nuklearni reaktor koji je uvijek bio iza crvenih vratiju te nakon toga, glumeći kraj "Povratka Jedijs", pobjeći iz podzemnog rudničkog kompleksa kojem je ostalo tridesetak sekunda do eksplozije. Čini se dosadno, ali vjerujte, Descent se igrao naveliko, posebno u multiplayeru! E, pa znate... Forsaken vam je klon Descenta... na neki način...

Da bi bili uvjerljivi, Acclaimovci su morali smisliti inteligentan slijed događaja koji prethodi igri. Iako možda i nije najinteligentniji, barem je originalan. O.K., igra se odvija u postapokaliptičkom svijetu. A koja se

to apokalipsa dogodila? Umjesto da izmisle neku lijepu katastrofu, primjerice meteor koji padne ili možda da potone neki veliki brod (hehe), oni izmišljaju čudan i neprirodan način pustošenja Zemlje, što nije nimalo teatralno ni zabavno. Neki tamo četveroooki znanstvenici petljaju po subatomskoj strukturi bogzna čega. Jedan dan otidu malo predaleko i to uzrokuje veliku eksploziju koja popapa Zemljinu atmosferu. Sav život prestaje, a vrijednosti Zemljana ostaju pa napušteni, nekad prekrasni planet, postaje ciljem odmetnicima i plaćenicima koji se na relativno lak način želi domoći love. E, pa jedan od tih odmetnika ste vi, morate pokrasti više zlata i kristala od ostalih. Lako? Vraga lako! Možda bi i bilo lako da ste na lokacijama koje pljačkate sami Vraga! Sve je prepuno badiesa, kupola kojima ste jedina meta vi, malih smiješnih automatskih tenkića koji ne izgledaju tako smiješno kad vas ošinu redom raketa. U potrazi za blagostanjem (zlatnim polugama i kristalima, kasnije oružjem, biomaterijalom...) prolazite kroz različite vojne instalacije, nuklearne reaktore, rafinerije, hramove... Inače, niste vi neki posebni zločinac pa da su se sve zemaljske obrambene snage okomile na vas. Ne, to samo automatizirana obrana radi svoj posao. Doduše, povremeno ćete suresti i kolegu (ili kolegicu) koji ne da neće biti oduševljen što vas vide nego će vas svim snagama pokušati napucati.



Zanimljivo je da se ponekad automatizirana obrana udružuje s ostalim strvinarima protiv vas želeći vas spržiti. Nelogično i propust... Iako nijedan od neprijatelja ne predstavlja neku posebnu prijetnju, kada ih se skupi dovoljan broj, zaguše vas i može vam se dogoditi da riknete. Većina je nivoa po shemu "samo dosegni izlaz" a neki imaju i timer (do eksplozije ili neke slične nedaće koja znači kraj svih vaših života). Vremena je na pretek, pa nema neke stvarne opasnosti da vas se dogodi smrt zbog njegova isteka

Oružja u igri, kako vaša, tako i neprijateljska, prava su poslastica. Riječi maštovito, razorno, šareno i različito najbolje ih opisuju. Svako je jedinstveno i ima svoje prednosti, mane i kategoriju u kojoj prednjači nad ostalima. Svako oružje ima tri nivoa snage, ovisno od broja pojačanja (power pod) što ih prikupite po nivoima. Veliki je Forsakenov nedostatak što na početku svakog novog nivoa krećete ispočetka s oružjima. Postoje tri vrste oružja: primarno (laseri, plazme, mitraljezi), sekundarno (rakete svih veličina i dezena) i "pomoćno primarno". Ovo

Forsaken vs. Descent

Za početak, tempo u Forsakenu je mnogo brži. Besciljno lutanje praznim hodnicima svedeno je na minimum, naglasak je na uništavanju svega i svačega šarenim oružjem koje osvjetljava tamne hodnike. Forsaken ne pokušava biti više negoli je: još jedan FPP, klon Descenta, ali to radi s toliko stila i inventivnosti da mu moramo oprostiti neoriginalnost. Zaigrajte Forsaken i mrzit ćete se što ste ikada gubili vrijeme na neku drugu igru (O.K., malo sam pretjerao).

treće je nekakav gabarit koji puca nekakve slabe metkice i navodno čini učinkovitijim primarno oružje (Orbitor). S njim je nemoguće nišani jer neprestano rotira oko primarnog nišana. Prvo oružje koje ćete dobiti je plazma-laseroliko zeleno nešto. Na početku je slabo i sporo, no na drugom i trećem nivou snage predstavlja pravu nevolju svakome tko je s onu stranu cijevi. Slijedi Suss Gun, rasapno oružje dobro za borbu na neposrednoj udaljenosti jer prema neprijatelju ispuca veliki broj minijaturnih projektila. Trojax je energentsko oružje koje postaje sve jače i jače (i cucla sve više



Ove dvije slike odvaja pola sekunde. Prije i poslije udara na vas i vašeg protuudara.

CHEAT ZONE

Stisnite CTRL i upišite HOVRCRAFT. Takon toga "flortoiner" za neranjivost, "doinkdoh" za beskrajno streljivo. U glavnom izborniku upišite "bubbles" - aktivira se cheat mod. Nakon toga "IAMZEUS" za aktiviranje god moda, FULLMONTY za mogućnost preskakanja nivoa. Iskušajte još "titsoot", "jimbeam", "lumberjack".



Ovo se dogodi kad vas napucaju više nego što vam štitovi mogu popapati.



energije) što duže držite *fire*. Pyrolite je prekrasan plamenobacač. Transpulseovi meci odbijaju se o zidove, što je odlično za iznenadne napade iza ugla u multiplayeru. Beam Laser je upravo to - laser nevjerojatne snage i preciznosti. Ipak, treba dobro nanišati jer je zraka relativno tanka. Sekundarna oružja su Scatter Missile - narjerat će vas da bacite sva oružja kad vas pogodi, Multiple Fire Rocket Launcher - brzo ispucava tone malih raketa, a Gravgon raketa stvara vakuum na mjestu eksplozije paralizirajući neprijatelje i čineći neko vrijeme od njih lake mete. Najjače oružje u igri je Titan raketa. Ako ne pazite, često ćete i vi nestati zajedno s tonom neprijatelja nakon eksplozije ovog debeljka. Postoje još tri različite vrste mina i nitro boost za ono malo dodatne brzine što vam neostaje. Sve ovo neće učiniti igru, možda, ni predubokom ni preintelligentnom, ali će je učiniti vrućim zabavnom. Igrivost joj je velika, vrlo velika. Kad jednom počnete otkrivati raznolikosti nivoa, oružja, taktika i neprijatelja, igra će vas držati do kraja. Predlažem da je prvi put pokrenete na Easy težini.

Naime, mi kao "iskusni igrači i bogovi svih igara" odlučili smo čvrsto proći je na hard. To je palo u vodu nakon dva sata. Na prelazak s Normal težine na Easy zdrav razum nas je nagovorio tek sutradan. Ne ponavljajte naše greške, neće vam biti zabavno. Multiplayer igranje je vrlo zanimljivo u ovakvim igrama. I dok je umreženo igranje i ono preko modema napravljeno prilično dobro, ono preko Interneta je malo podbacilo. Naime, ne postoje posebni serveri dodijeljeni Internet igranju. Ako želite multi preko neta, morate kopati po svakakvim chat-roomovima nadajući se da ćete naći nekoga željnog igranja. Ipak, dobra je stvar dinamična promjena servera (npr. ako trenutni server padne ili kasni s paketima podataka).

Vrijeme je za hvale

Objasnili smo vam o čemu je riječ u igri, a sada ćemo vam objasniti zašto smo igru uvrstili u Preporuku mjeseca. Oni koji su vidjeli DEMO ili,



Opcije su u cool 3D stilu.

NIVOI

Kada vam ne bi nazivom nivoa nametnuli predodžbu o tome gdje ćete igrati, nikad ne biste pogodili da igrate u vulkanu ili, recimo, nuklearnoj elektrani. Ipak, nivoi su zabavni, a i prilično smo se namučili da bismo izvadili sve ove slike i vama ih pokazali.

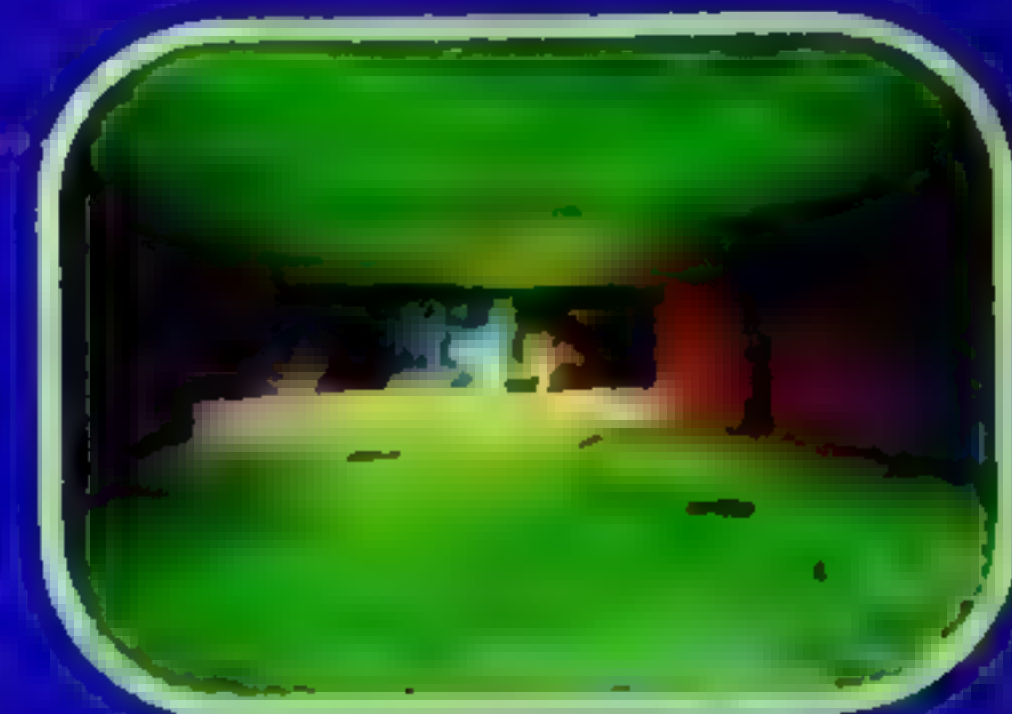
Volcano

U unutrašnjosti vulkana je istraživačka baza za koju ste čuli da je prepuna vrijednih stvari. Problem je jedino što se vulkan aktivirao i samo što ne eksplodira. Pripazite, erupciju prate konstantni potresi izazivajući česte i opasne odrone.



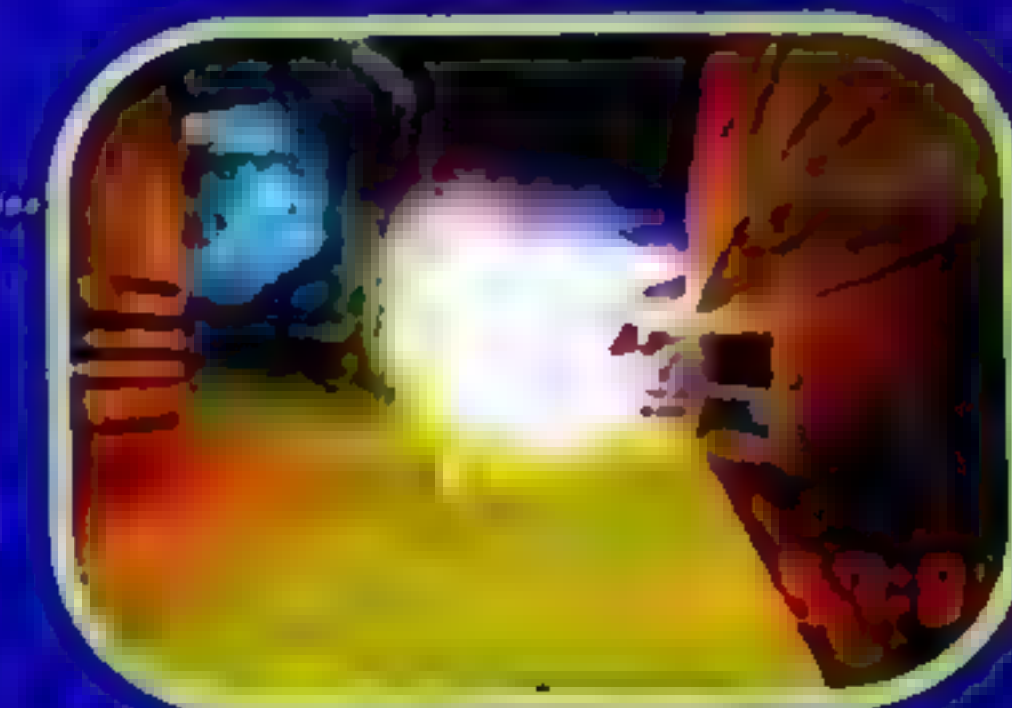
Abandoned Subway

Dok ste kopkali po napuštenoj stanici podzemne željeznice, nehotice ste pokrenuli sustav automatskog zatvaranja i sada ste živi zakopani. Izlaz postoji, ali treba istraživati. Pripazite, u tunelima je još jedan vaš kolega koji ubija u potrazi za vrijednostima!



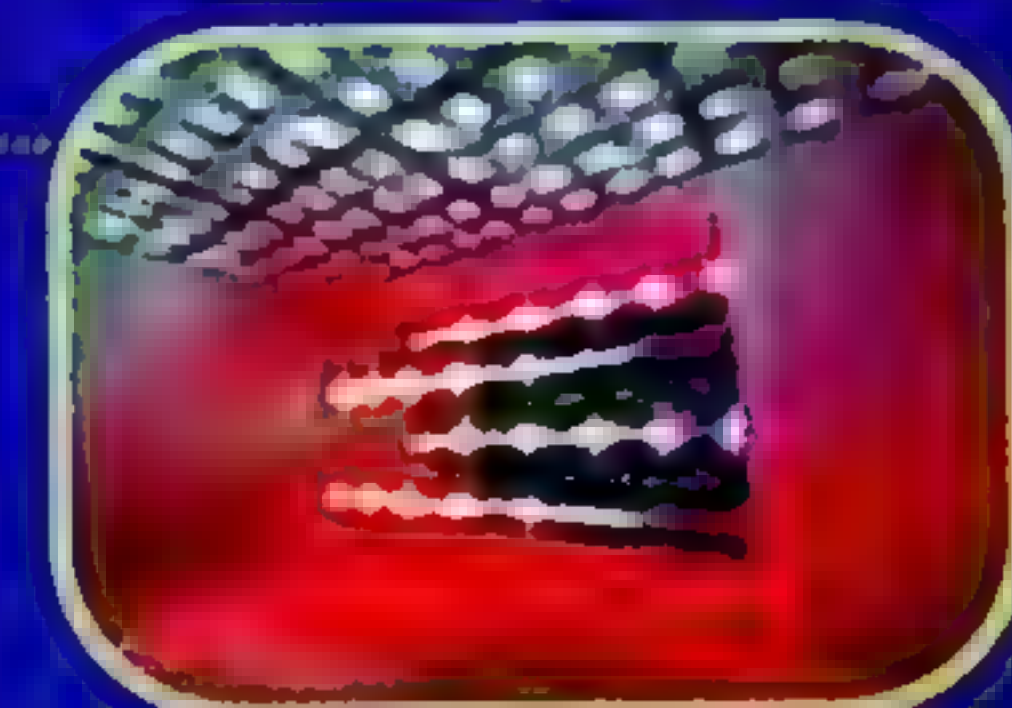
Nuclear Power Station

Nuklearni reaktor je pred katastrofom. Vrijeme otkucava. Na vama je deaktivirati 5 terminala koji bi vam omogućili pristup reaktorskoj jezgri. Krećite se brzo, frka je s vremenom!



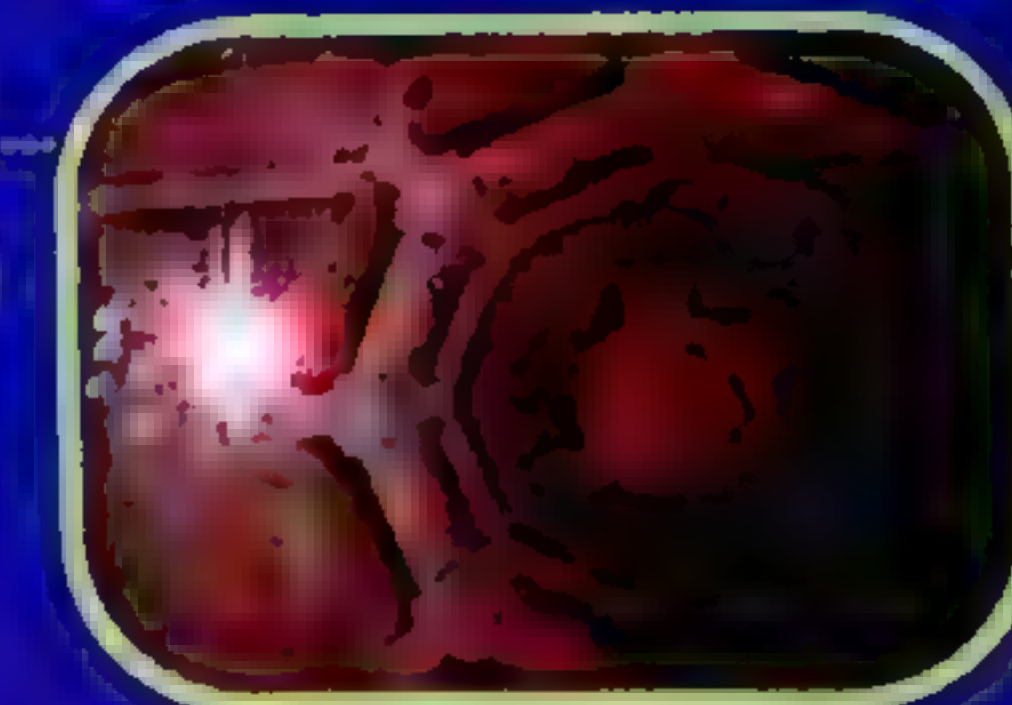
Thermal Power Station

Ova je podzemna građevina izgrađena na geiziru. Puna je vrijednosti. Izlaz je moguć samo kroz cijevi što provode lavu čiji protok morate zaustaviti želite li još jednom vidjeti površinu.



Federal Bank Vault

Aaa! Trezor je prava poslastica u ovo vrijeme bijede. Pazite, problem je što morate doći na niže razine banke, gdje su prave vrijednosti, a potom pobjeći kroz stari tajni izlaz.



Prison Ship

Na ovom tajnom zatvorskom brodu nekoć su provođeni tajni i brutalni eksperimenti nad doživotnim zatvorenicima. Odjednom je na brodu izbila epidemija pokosivši sve živo. Pošto je bilo preopasno dirati ga, brod je već godinama na dnu, zapečaćen. Uzorak virusa nekim bi ljudima mnogo značio i spremni su platiti veliku lovu donositelju.



Asteroid Base

Polako se počinjete pitati je li doista bila dobra ideja teleportirati se na ovaj blesavi asteroid. Brzo pronadite izlaz, inače ćete doživotno putovati svemirom!



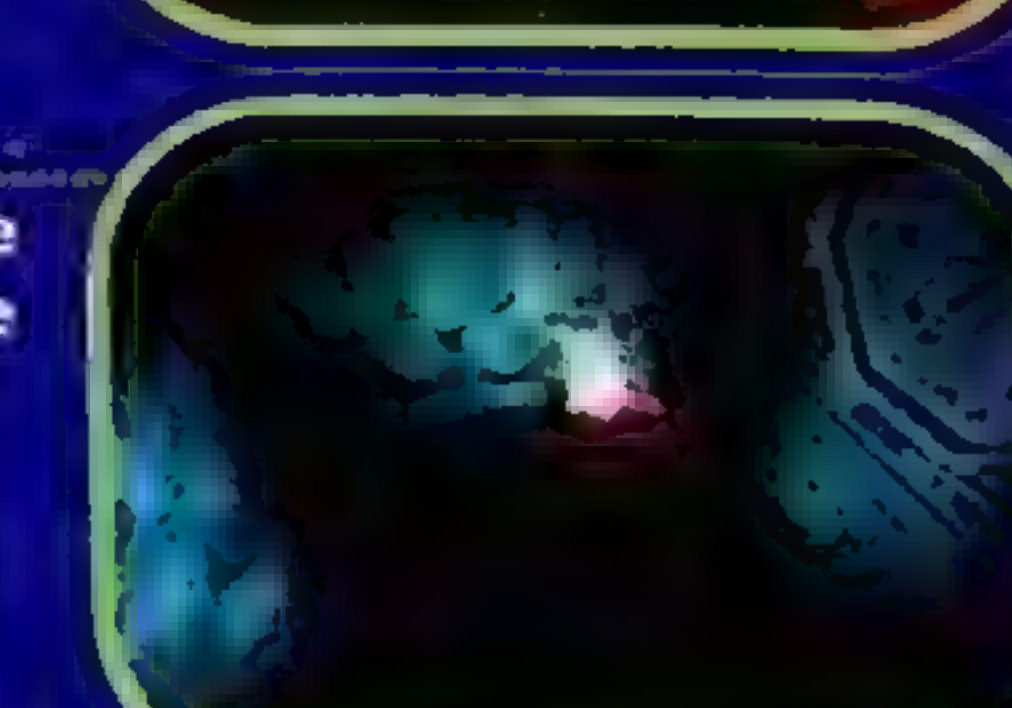
Bio Sphere

Glavni zadatak na ovom nivou je uništiti solarni kolektor i generator energije. Pripazite, kruže glasine da negdje u nižim nivoima živi mutirano biće zastrašujućih mogućnosti. Nайдete li putem na zlato, vaše je.



Subterranean Complex

Niz ovu cijelu zaraženu instalaciju mogu se naći komada rijetkog metala neprocjenjive vrijednosti. Mali bi problem mogao predstavljati automatizirani sustav obrane objekta koji nije nimalo oštećen kataklizmom koja je pogodila Zemlju.



Capsized Ship

Iz povjerljivih ste izvora čuli da je unutrašnjost ovog golijsa prepuna zlata. No prije nego dođete do zlata, morate dignuti brod iz morskih dubina eksplozijom.



Orbital Space Station

Poslom dolazite na rusku svemirsku stanicu Mir III. (ti Rusi nikad se neće naučiti, i ovaj put Mir se pokvario.) Zadatak vam je ukrasti shuttle koji je razvijen u tajnosti svemira.



Shuttle Bay

Negdje u zračnoj luci je napušten svemirski brod prepun zlata. Vaš je zadatak probiti se kroz obrambene snage i pomoći ga se. Hoće li biti problema? Ne bi trebalo biti...



Military Base

Duboko u pustinji Nevade je ova tajna vojna baza. Sve najdražije vojne tajne skrivene su ovdje. Vaš je zadatak izvući biološke bombe iz kompleksa i prodati ih najvišem ponudacu.



Tloloc Temple

Hram davno zaboravljene civilizacije pokriven je velom tajne. Hoćete li podignuti taj veo, na vama je, ali znajte da vas iza njega čeka ili neprocijenjivo bogatstvo ili vječno prokletstvo...



Ancient Temple

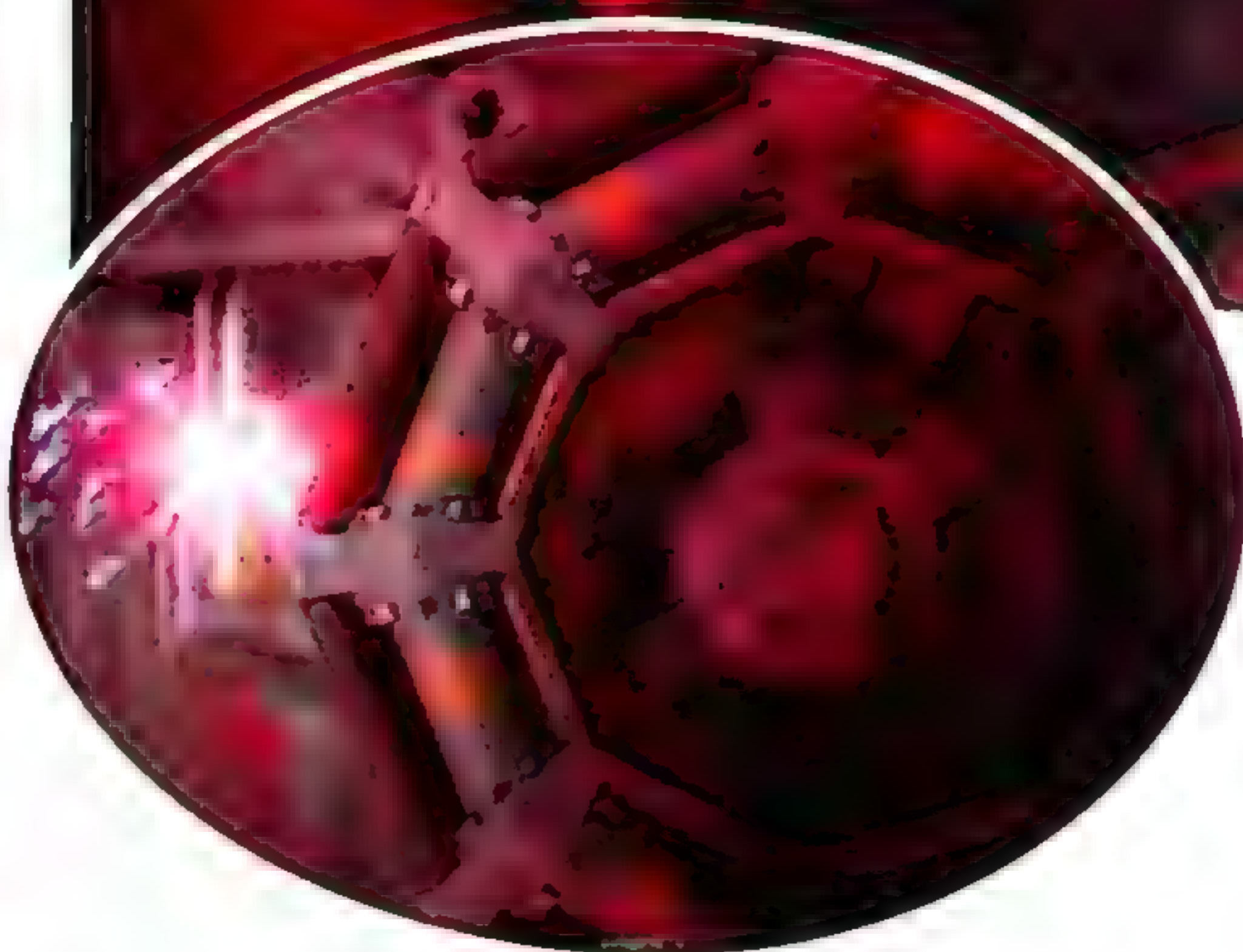
Vlastima je prekipjelo, ne žele više trpjeti vaše stalne krađe te su vas zatočili u dubinama hrama gdje se borite za život protiv elitnih Imperijinih snaga.



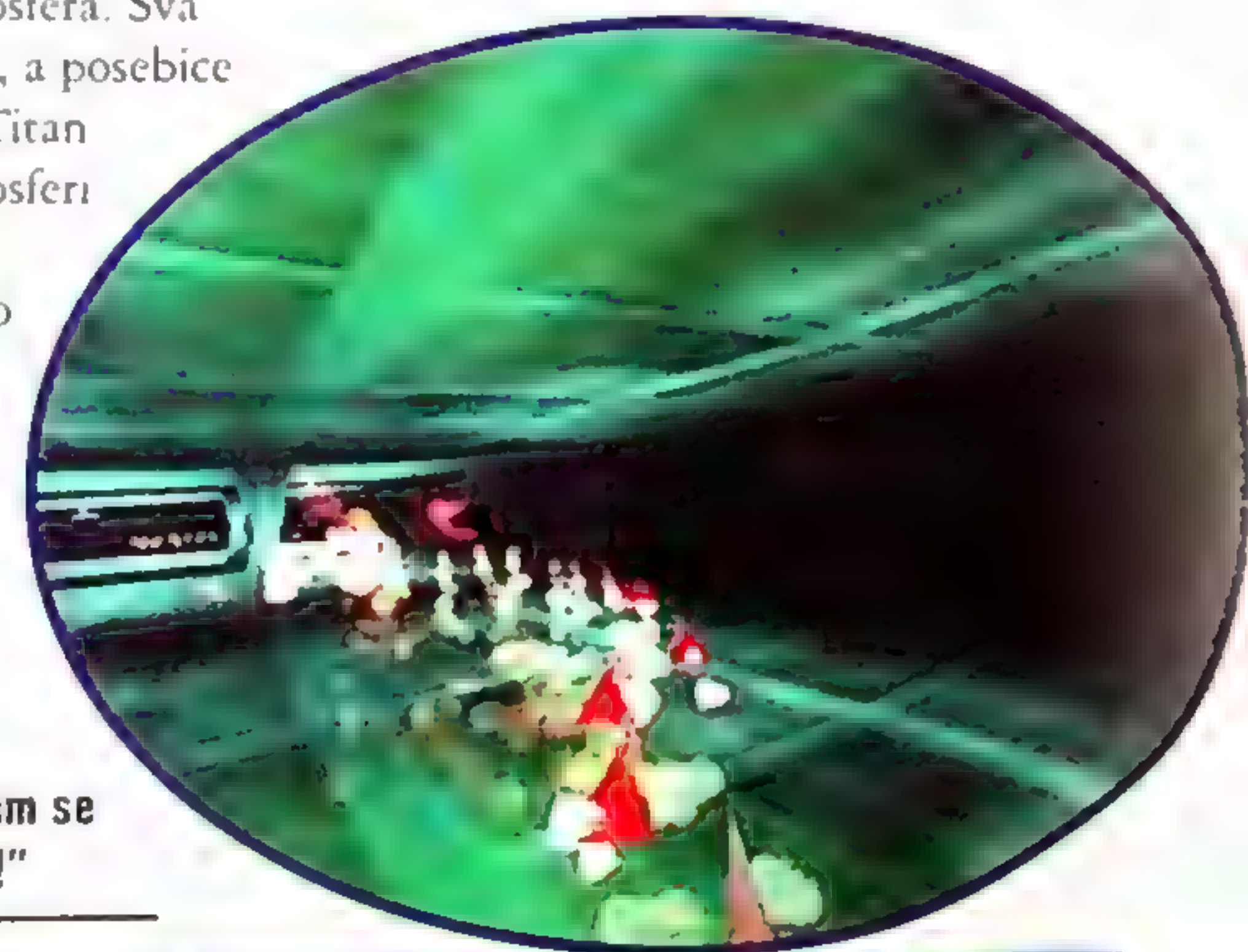
Kakva lijepa eksplozija. Šteta što ste glavni glumac vi i vaše međunožno letjelo.

možda, punu verziju znaju: igra je audio-vizualno doradana do najsitnijeg detalja. Odlični softverski renderer osigurao će vam kvalitetnu igru bez 3D ubrzičavača, no pravi će sjaj pokazati tek kad joj pojačamo pogon kvalitetnom 3D ubrzičavkom karticom. Naravno, naš prijedlog je Voodoo 2. Na testnoj konfiguraciji, Pentiumu II 266, 64 MB, ojačanom Diamondom 8MB Voodoo 2 karticom igra se vrtjela savršeno glatko u 800x600. Ugrađeni brojčak pokazanih slika u sekundi zapanjio nas je - brojka je varirala od 80 do 110 fpsa. Tek na najkompleksnijim scenama i pri najsitnijim eksplozijama, spustila se na nekakvih 30-ak fpsa, ali samo na sekundu, ne duže. Programeri Probea ovako velik broj fpsa postigli su malim trikom. Naime, umjesto da su rabili mnogo poligona, oni su realnost i atmosferu dočarali iznimno bogatim teksturama i šarenim svjetlosnim efektima. Pažljivim dizajniranjem nivoa postignuta je odlična atmosfera. Sva oružja izgledaju prekrasno, a posebice se ističe shockwave efekt Titan raketa pri eksploziji. Atmosferu u velikoj mjeri pridonose i zvučni efekti i glazba. Iako bi zvučnih efekata mogli biti i više, glazba nadoknađuje taj nedostatak dižući vam adrenalin i tjerajući vas da pucate i pucate. Za muzikaše:

soundtrack je u cijelosti ispunjen elektronskom glazbom. Kombinacijom brzog i agresivnog junglea, techna i zastrašujućeg industriala apokaliptična se atmosfera čini u potpunosti stvarnom. Osigurajte dobre zvučnike za ovu igru. Kroz igru ćete moći voziti više vozila. Svako je drugačijih karakteristika, vozači drugačije psuju (ustvari, samo neki psuju, a neće ni oni uključiti li "mature content" opciju koja prilagođuje igru mladima kojima bi se osušio mozak kad bi čuli koju psovku kakvih je prepun stvarni život). Ako ste pravi ljubitelj Descenta, vjerojatno ste već pojurili u smjeru najbližeg dućana igricama. Sigurno nećete biti razočarani. Acclaim trenutačno radi na editoru nivoa koji će zacijelo produžiti životni vijek igri iako će vas i odlična grafika, atmosfera, zvukovi i igrivost zadržati s ovom igrom pristojno vrijeme. ☺



I još neka netko prigovori efektima stvorenim različitim osvjetljenjem.



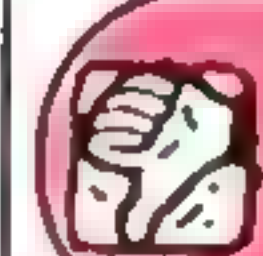
"Iživcero me i nisam se mogao kotrolirat!!!"

Forsaken

3D pucaljka

Proizvođač Probe Entertainment

Izdavač Acclaim



• bugovi u multiplayeru

91

• grafika
• zvuk
• atmosfera

Ovo je jedna od prvih u nizu šarenih igara kakvih ćemo se nagledati do kraja ove godine. Naglasak je stavljen na grafiku i zvuk je ugodan, dok je igrivost malo zapostavljena. Igra je sada hit, no jednom kad je zaboravite, zaboravit ćete je za sva vremena.



Preporučena konfiguracija

• P166
• 32 Mb
• 3Dfx Voodoo

Platforme

☒ PC
☐ PSX
☒ N64

3D ubrzanje

☒ 3Dfx
☐ PowerVR
☒ Direct 3D

Multiplayer

☐ Internet
☐ LAN
☐ Modem

Shangai: Dynasty

U gomili tzv. igara kojima smo danas izloženi, teško je pronaći nešto stvarno originalno i inventivno. Activisionov Shangai: Dynasty svakako nije primjer originalnosti jer se radi o računalnoj preradi stare kineske kockarske igre. No ne zavaravajte se jer Mah-Jongg je izvrsna zabava za uigravanje sivih stanica, pogotovo u ovo vruće ljeto kada se čak i moćni Dario Rakovac ne miče nigdje iz svoje hladne izbe.



Set pločica s astrološkim motivima jedan je od najljepših u igri!

Napredak je divna stvar! Sjećam se kako smo još prije koju godinu imali pregršt Mah-Jongg igrica koje su u najgorem slučaju zauzimale kakvih dvjestotinjak kilobajta, a danas... Danas čak ni Mah-Jongg nije što je nekoć bio. Tko bi rekao da se cijeli jedan CD može popuniti nečim tako trivijalnim kao što je ova legendarna igra s pločicama. Tijekom posljednjih desetak godina Activision nam je predstavio nekoliko vrlo kvalitetnih Mah-Jongg igara pod službenim nazivom Shangai. Od primitivnih varijanti namijenjenih starim komodorcima do danas štošta se promijenilo - različite podloge, različita pravila, ugodna glazba, ukratko: u svom posljednjem dodatku velikoj Shangai seriji Activision je iskoristio apsolutno sve mogućnosti što ih Mah-Jongg igra pruža. Shangai je modificirano ime za staru kinesku kockarsku igru Mah-Jongg. Pravila su ove igre vrlo jednostavna - ispred vas je hrpa šarenih pločica koje morate ukloniti s te hrpe tako da svakoj pronađete par. Pločice smijete dirati jedino ako se mogu slobodno pomicati lijevo ili desno a da pritom ne pomaknu drugu pločicu. Activision nam nudi klasični

Shangai Pandonium gdje najviše pet igrača igra na jednoj ploči a cilj im je skupiti što više parova, Dynasty koji je zapravo multiplayer Shangai gdje najviše pet igrača čiste

svoje ploče i pobjednik je onaj kojem to prvom uspije, te Shangai za djecu, jednostavnu verziju čija je prvenstvena namjena upoznati djecu sa Shangaiem i vježbati im koordinaciju vida i pokreta. Po prvi je put u kompjutorskoj igri uključena i integralna verzija pravog Mah-Jongga koji je vrlo nalik kakvoj kartaškoj igri i naizgled nema mnogo veze s našom predodžbom o toj drevnoj igri.

Tiles galore

No, po čemu je ovaj Shangai tako specifičan i zbog čega se isplati kupiti

Povijest Shangaia

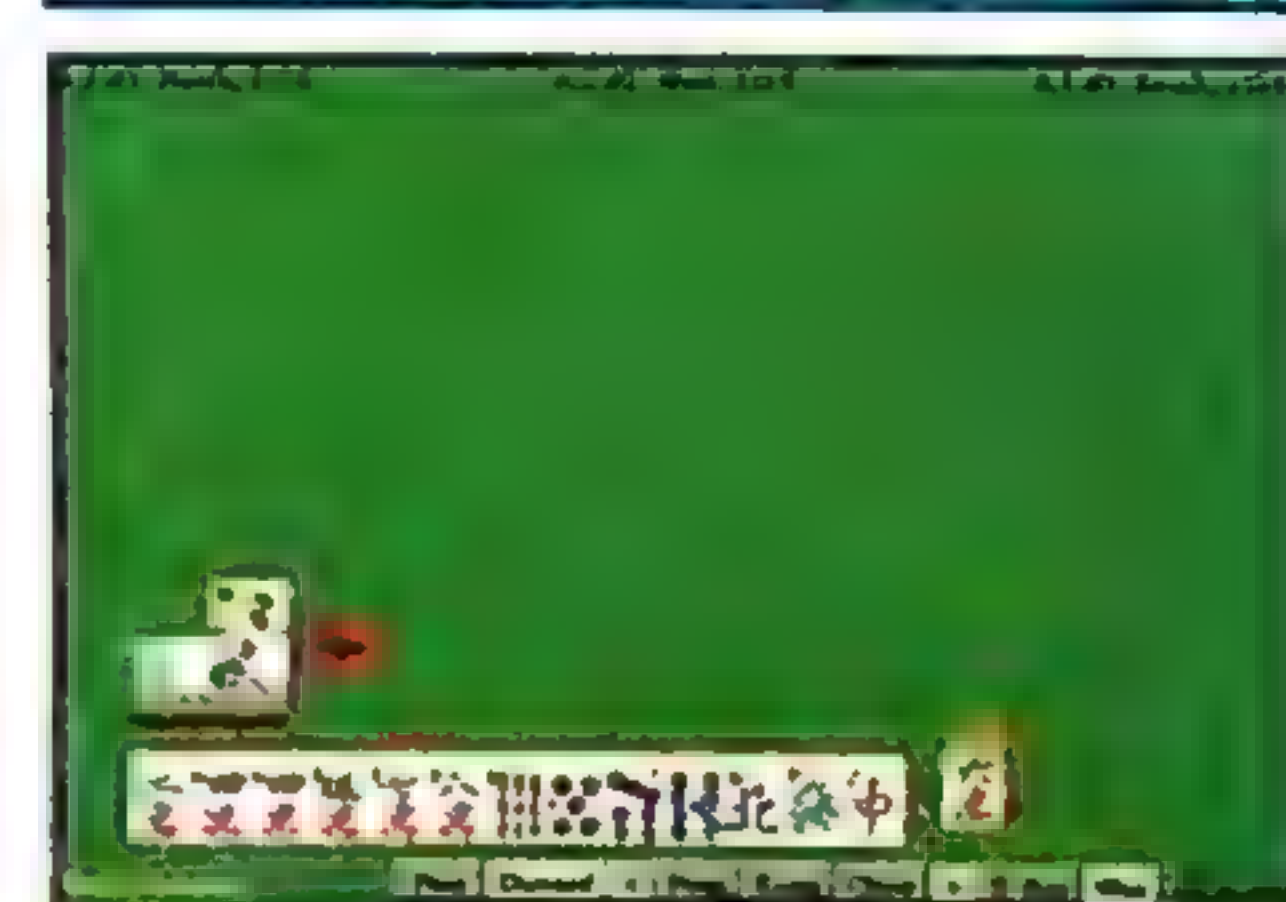
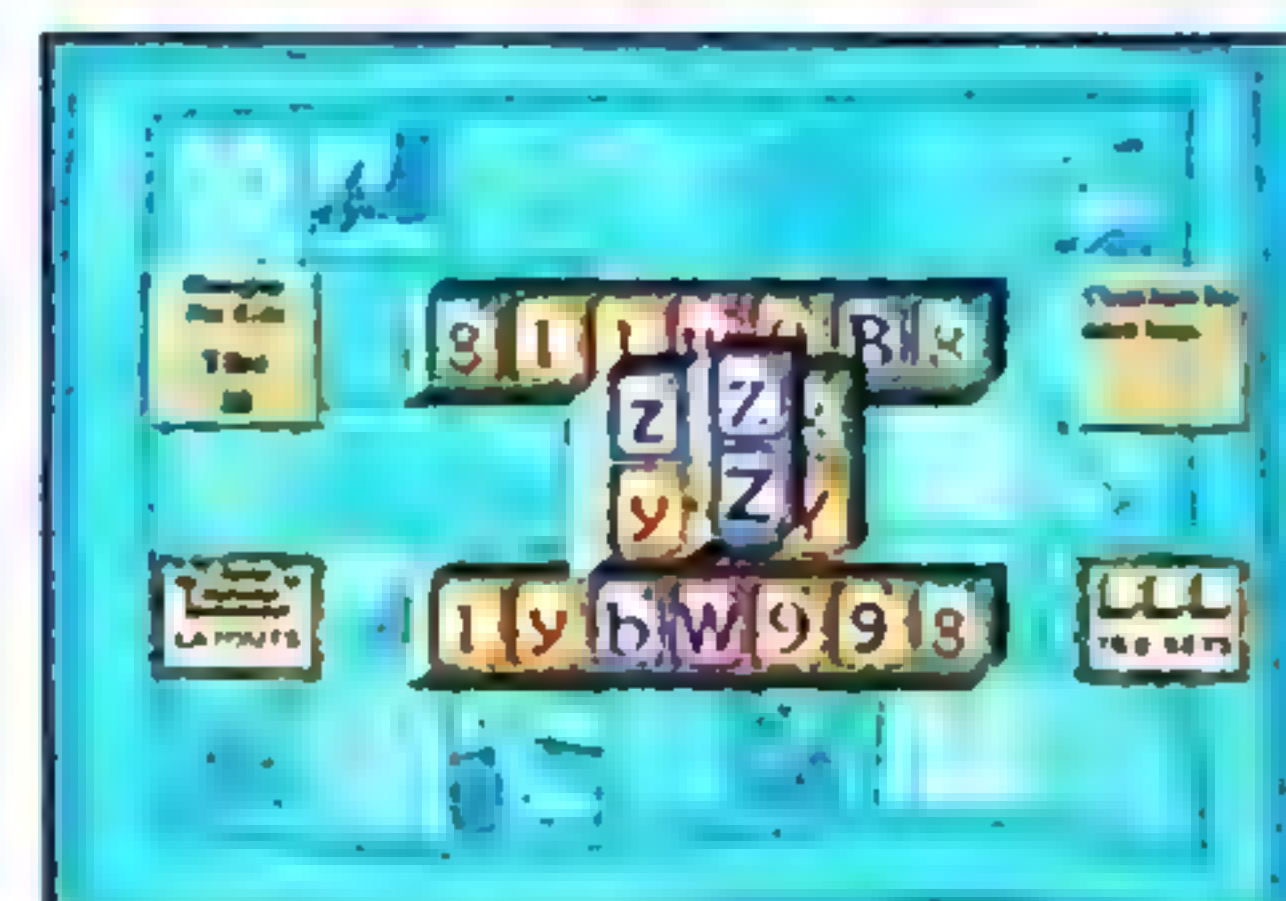
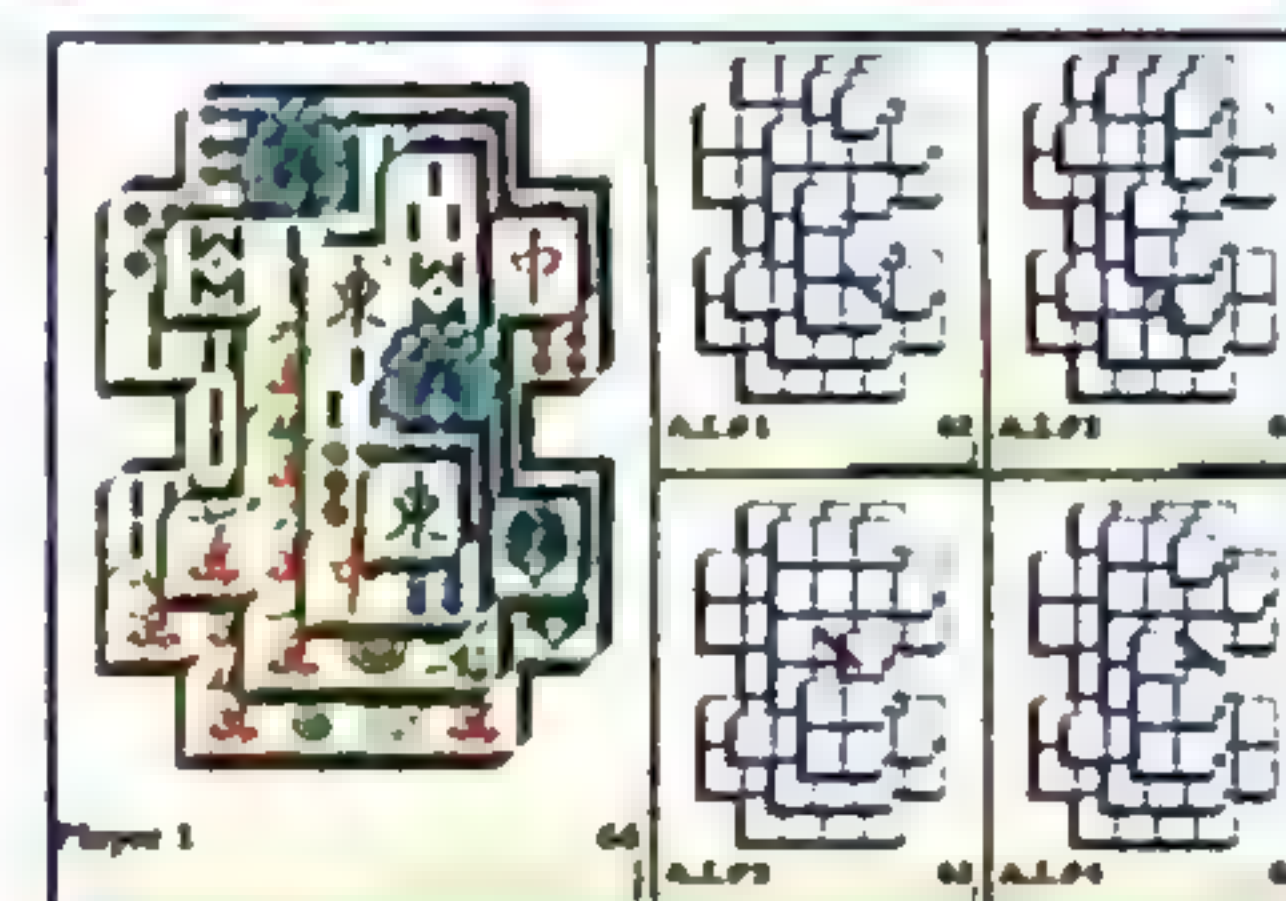
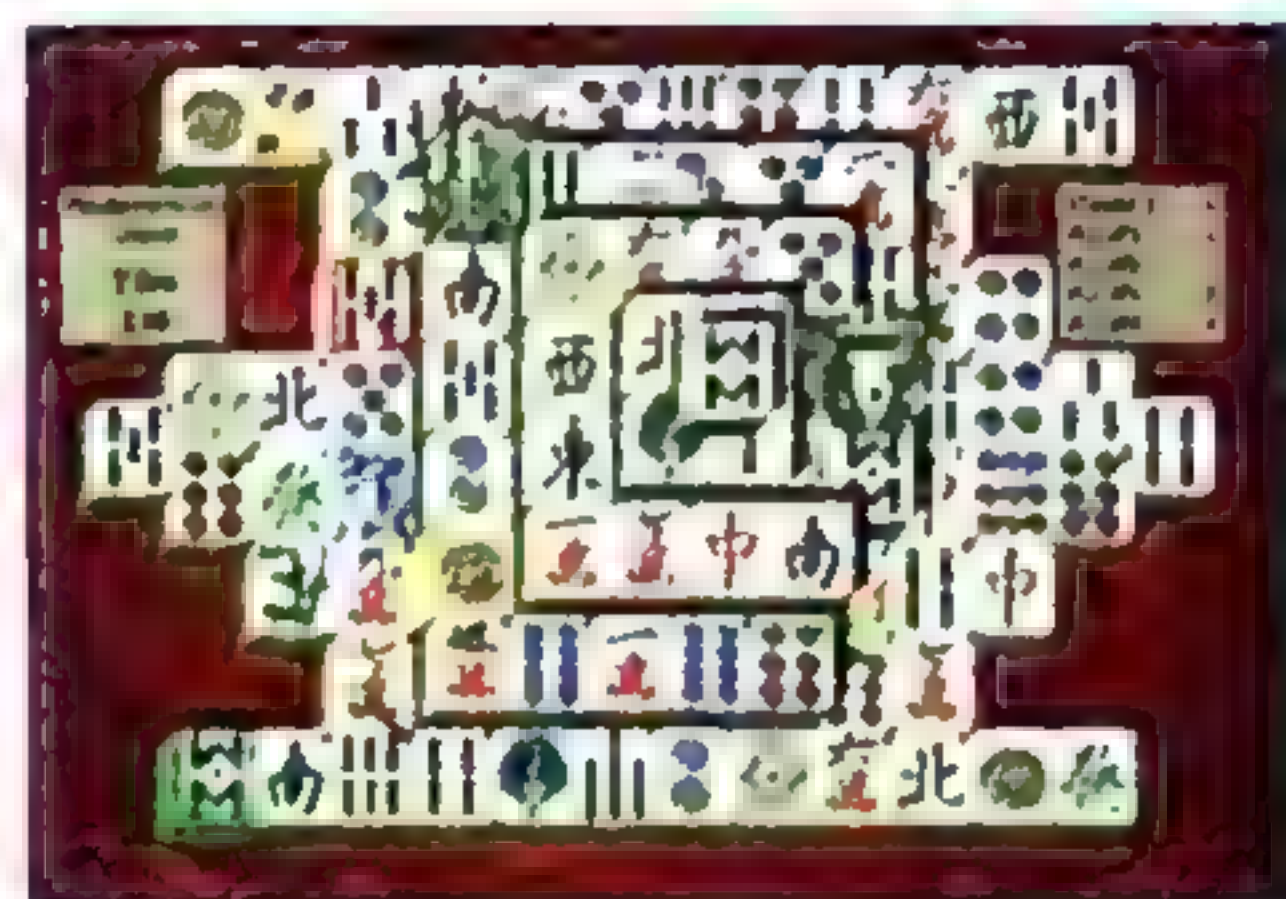
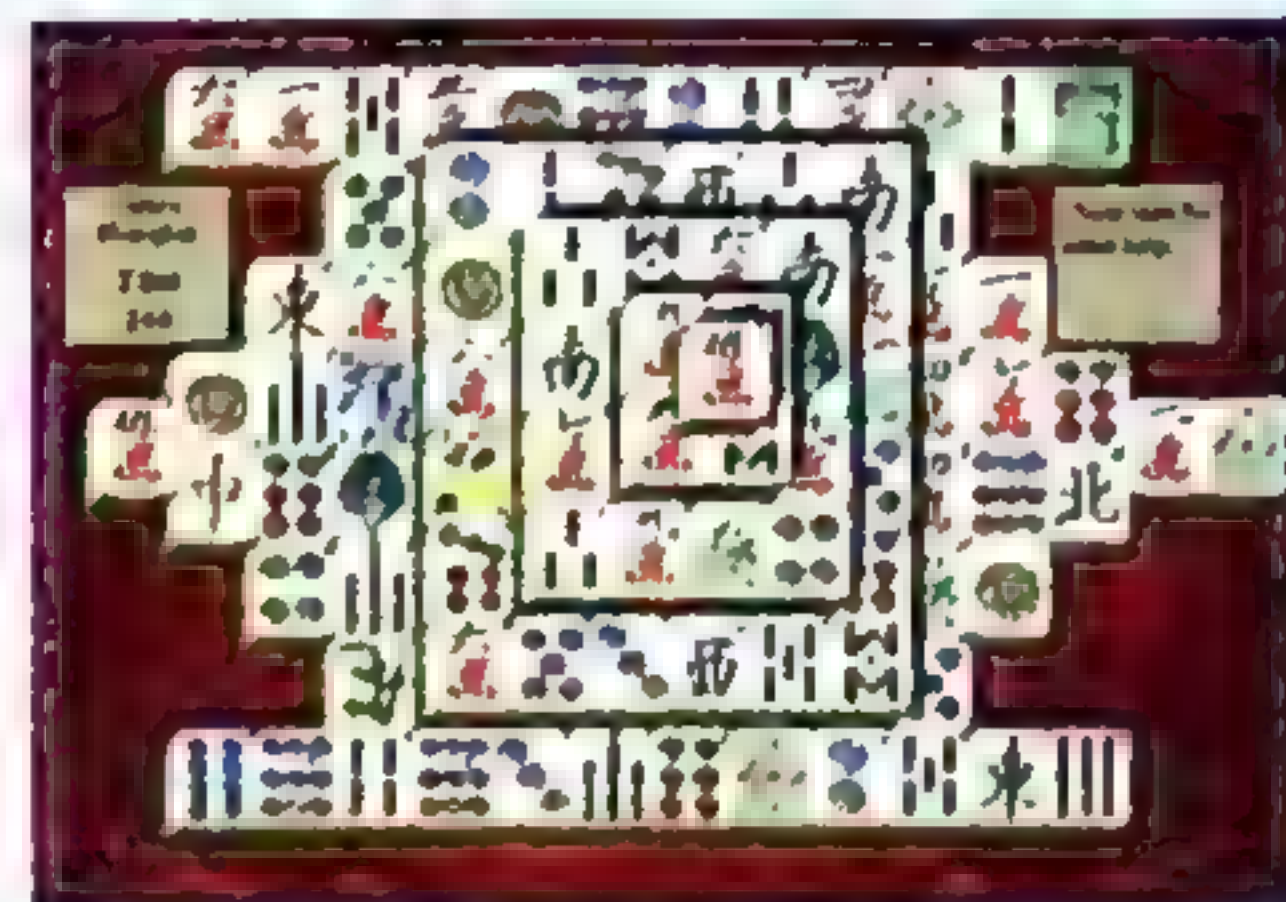
Shangai Dynasty nije prvi proizvod u ovoj seriji. Activision je svoj prvi Shangai izdao daleke 1986., a od tada se stvar razvijala ovako:

- 1989. Shangai 2.0 pojavio se za Macintosh i licenciran je za 13 platformi u Japanu
- 1990. Shangai 2: Dragon's Eye izdan za PC-DOS
- 1990. Shangai 2 licenciran za Atari Lynx i 8 platformi u Japanu
- 1991. Shangai 2: Dragon's Eye izdan za Macintosh
- 1993. Shangai 2: Dragon's Eye izdan za Nintendo SNES
- 1994. Shangai 2: Dragon's Eye izdan za Sega Genesis i Windows u Americi
- 1994. Shangai 2: Triple Threat pojavio se za 300
- 1995. Shangai: Great Moments za Windows 3.1, Windows 95 i Macintosh
- 1996. Shangai: Great Moments izdan za PSX i Saturn, samo u Japanu
- 1997. Shangai: Dynasty za Windows 95 i Macintosh po prvi puta uključuju i klasični Mah-Jongg

ga kad za koju minutu možete besplatno skinuti bezbroj sharewarea s neta? Moć ove igre leži u njenoj konfigurabilnosti i čistoj grafičkoj raskoši koju nudi. Dynasty raspolaže s devet različitih setova pločica - klasičnih kineskih, fantastičkih, egipatskih, predpovijesnih, svemirskih, slovčanih, matematičkih, kućanskih i prekrasnih astroloških. Svaka od njih ima svoju glazbenu podlogu te set animacija koje se pojavljuju uvijek kad sparite pločice. Ako vam je to premalo, vrlo jednostavno možete napraviti svoje pločice naljepivši bitmap slike na pločice u bilo kojem grafičkom programu. Dalje, tu je bezbroj opcija i detalja koji određuju stupanj težine ili inteligenciju računala koje igra protiv vas. Osobito je pohvalno što računalu možete narediti da generira samo rješive setove pločica (što je i default), pa više neće biti beskonačnih vraćanja poteza i nemogućih podloga. Čak i ako se takva podloga zalomi, u trenutku kada nemate kuda možete računalu reći da izmiješa pločice i sve će se ipak dati riješiti. Inače, iako je ovo standardno, računalu će vas uvijek upozoriti kad više ne bude slobodnih pločica ili vam preporučiti sljedeći potez. Zgodno, zar ne? Jedna od najzanimljivijih stvari kod ovog Shangaia je njegov jaki multiplayer. Možete igrati na jednom računalu, preko modema ili interneta na besplatnim serverima (ako ništa drugo, ovdje nema problema s trzanjem ili latencijom). Activision vam je čak priredio demo igru koju možete besplatno iskušati izravno na njihovom web siteu. Sve u svemu, ovo je majka svih Mah-Jongg igara koju bi svatko tko voli tu popularnu razbibrigu ili treba povremeni predah od rada na računalu trebao imati kao

Povijest Shangaia

Pet igara u jednoj. Klasični Shangai kad ste sami, Pandonium kad želite vježbati reflekse, Dynasty protiv petorice ljutih suparnika (nikome ne preporučujem igru protiv moje drage), dječji Shangai za vašu mlađu braću ili sestre, a želite li igrati baš kao i stari Kinezi, eto vam pravog, izvornog Mah-Jongga!



osnovni dodatak Windowsima. Dalje i bolje od ovog se, nadam se, stvarno ne može. ☺

Shangai: Dynasty

Logička slagalica

Proizvođač Activision

Izdavač Activision



• nema toga

80

• velik broj podloga
• različite načine igranja
• multiplayer



Majka svih Mah-Jonggova. Obvezan dodatak svakom kućnom računalu!



Preporučena konfiguracija

- P190
- 16 Mb

Platforme

- ☒ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

3D ubrzanje

- ☐ 3Dfx
- ☐ PowerVR
- ☐ Direct 3D

Multiplayer

- ☒ Internet
- ☒ LAN
- ☒ Modem

Shangai: Dynasty

U gomili tzv. igara kojima smo danas izloženi, teško je pronaći nešto stvarno originalno i inventivno. Activisionov Shanghai: Dynasty svakako nije primjer originalnosti jer se radi o računalnoj preradi stare kineske kockarske igre. No ne zavaravajte se jer Mah-Jongg je izvrsna zabava za uigravanje sivih stanica, pogotovo u ovo vruće ljeto kada se čak i moćni Dario Rakovac ne miče nigdje iz svoje hladne izbe.



Set pločica s astrološkim motivima jedan je od najljepših u igri!

Napredak je divna stvar! Sjećam se kako smo još prije koju godinu imali pregršt Mah-Jongg igrica koje su u najgorem slučaju zauzimale kakvih dvjestotinjak kilobajta, a danas... Danas čak ni Mah-Jongg nije što je nekoć bio. Tko bi rekao da se cijeli jedan CD može popuniti nečim tako trivijalnim kao što je ova legendarna igra s pločicama. Tijekom posljednjih desetak godina Activision nam je predstavio nekoliko vrlo kvalitetnih Mah-Jongg igara pod službenim nazivom Shanghai. Od primitivnih varijanti namijenjenih starim komodorcima do danas štošta se promijenilo - različite podloge, različita pravila, ugodna glazba, ukratko: u svom posljednjem dodatku velikoj Shanghai seriji Activision je iskoristio apsolutno sve mogućnosti što ih Mah-Jongg igra pruža. Shanghai je modificirano ime za staru kinesku kockarsku igru Mah-Jongg. Pravila su ove igre vrlo jednostavna - ispred vas je hrpa šarenih pločica koje morate ukloniti s te hrpe tako da svakoj pronađete par. Pločice smijete dirati jedino ako se mogu slobodno pomicati lijevo ili desno a da pritom ne pomaknu drugu pločicu. Activision nam nudi klasični

Shanghai Pandonium gdje najviše pet igrača igra na jednoj ploči a cilj im je skupiti što više parova, Dynasty koji je zapravo multiplayer Shanghai gdje najviše pet igrača čiste

svoje ploče i pobjednik je onaj kojem to prvom uspije, te Shanghai za djecu, jednostavnu verziju čija je prvenstvena namjena upoznati djecu sa Shanghaiem i uvježbati im koordinaciju vida i pokreta. Po prvi je put u kompjutorskoj igri uključena i integralna verzija pravog Mah-Jongga koji je vrlo nalik kakvoj kartaškoj igri i naizgled nema mnogo veze s našom predodžbom o toj drevnoj igri.

Tiles galore

No, po čemu je ovaj Shanghai tako specifičan i zbog čega se isplati kupiti

Povijest Shangaia

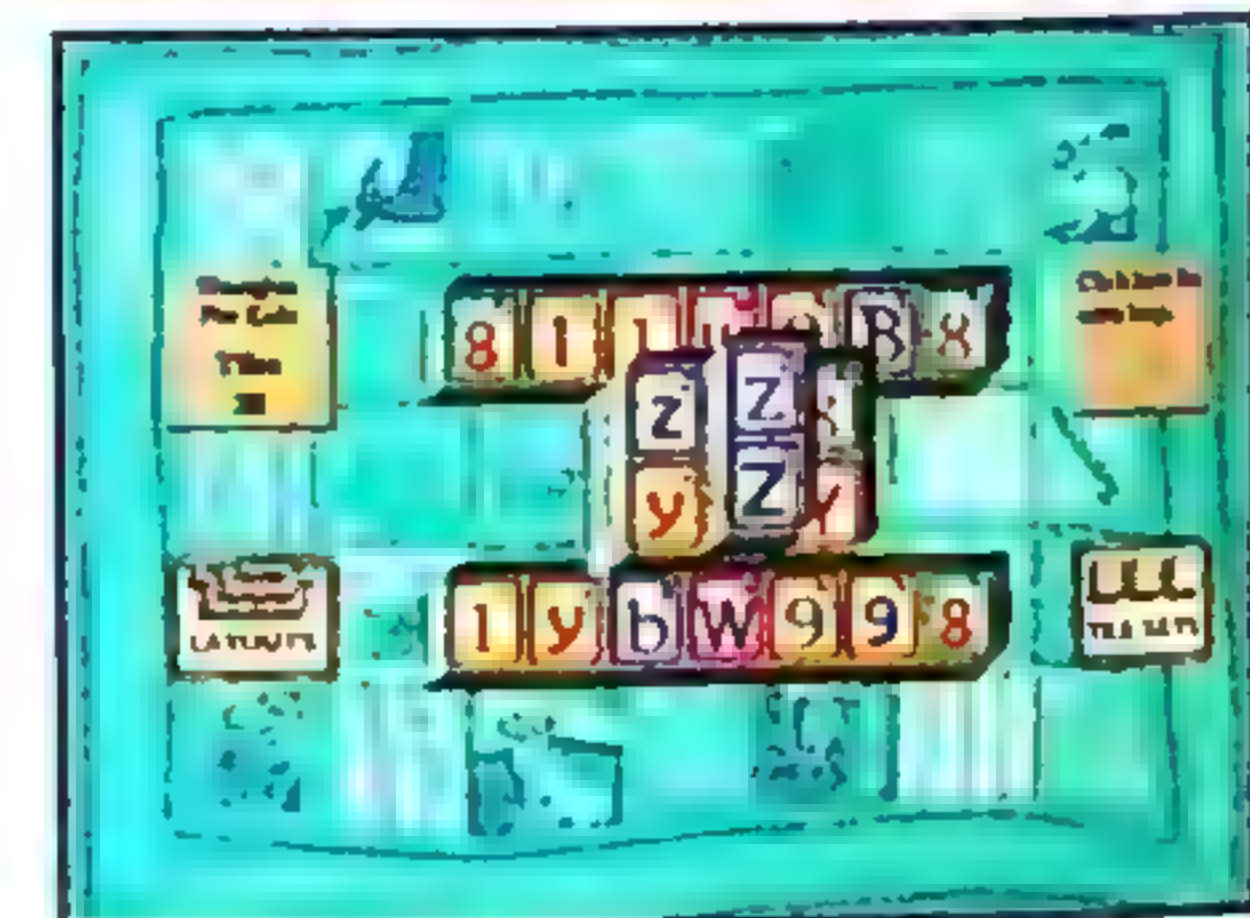
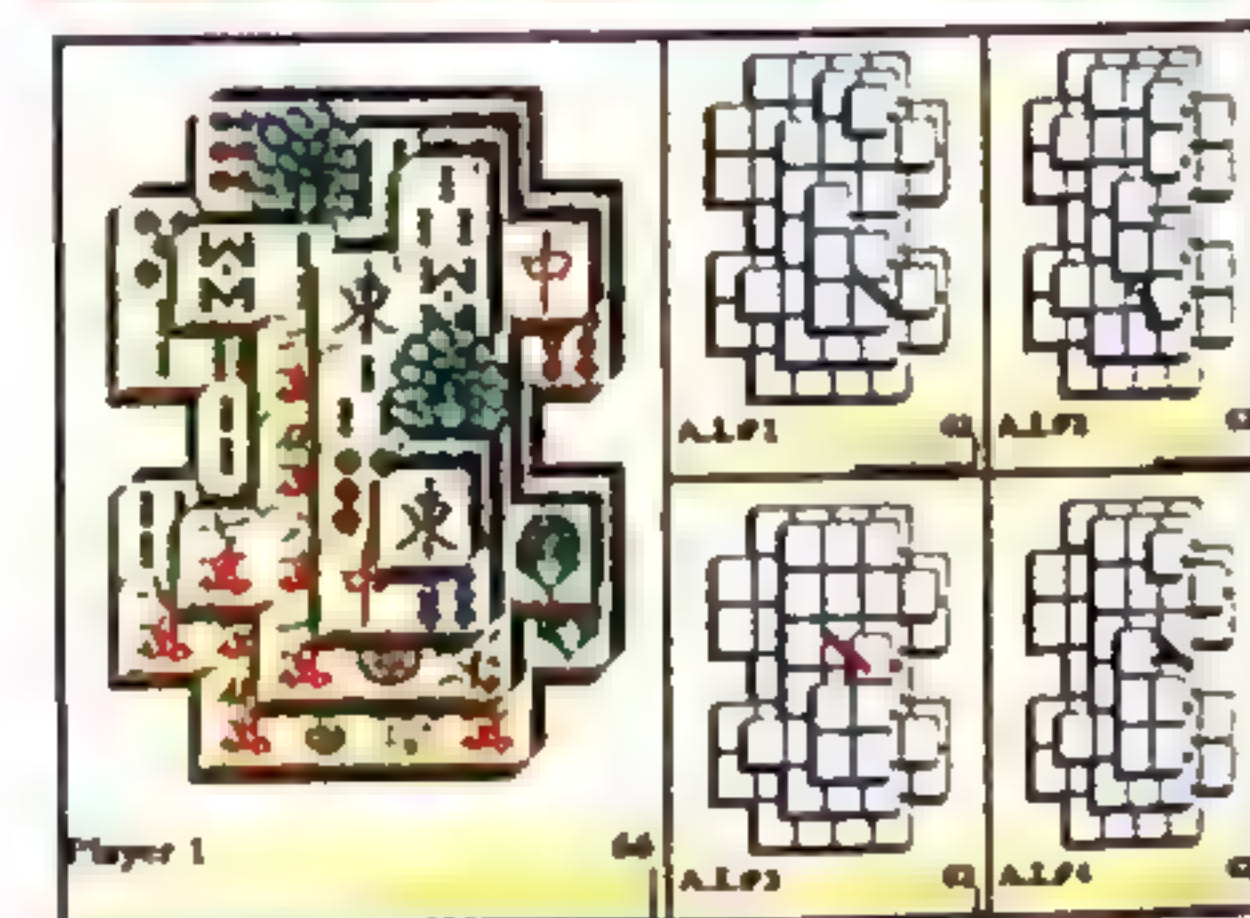
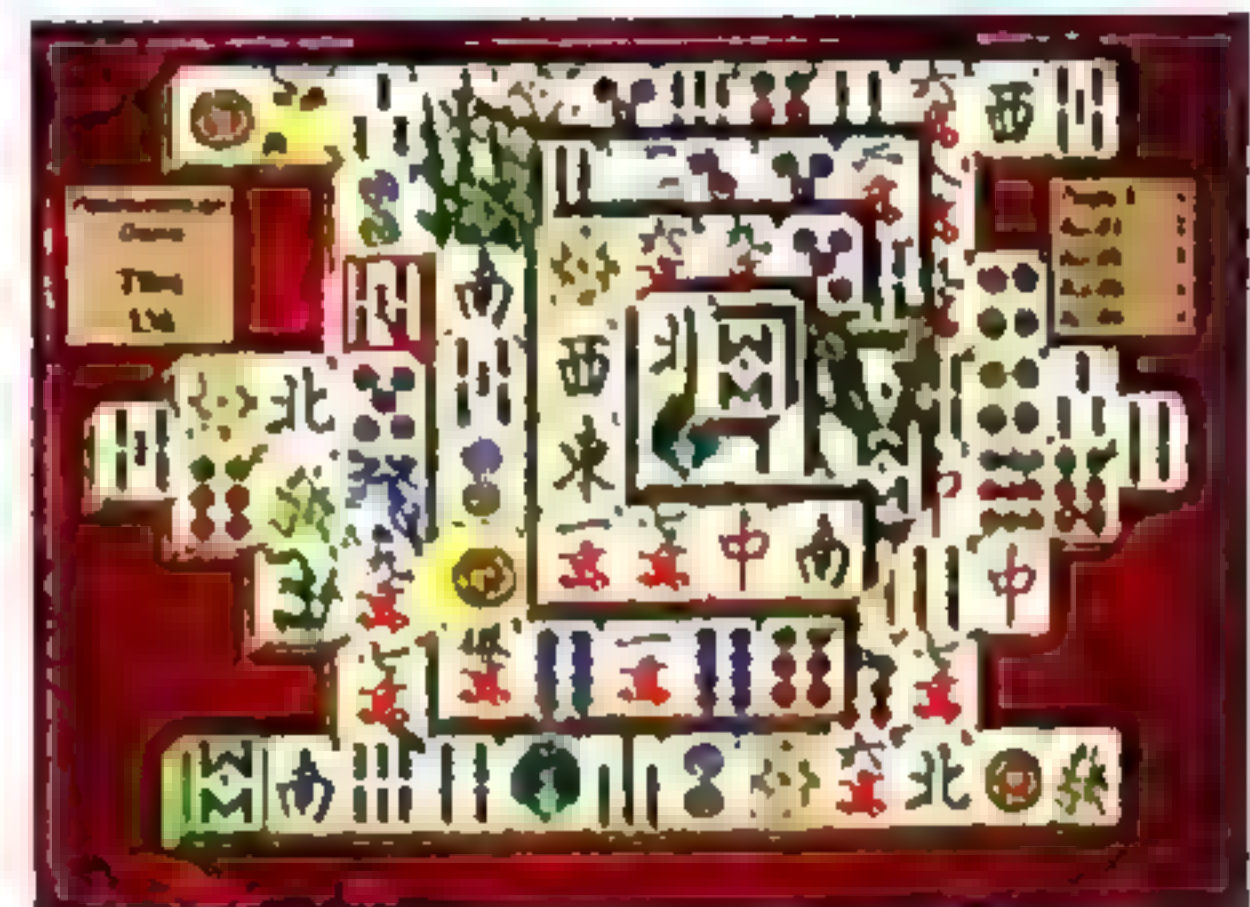
Shanghai Dynasty nije prvi proizvod u ovoj seriji. Activision je svoj prvi Shanghai izdao daleke 1986., a od tada se stvar razvijala ovako:

- 1989. Shanghai 2.0 pojavio se za Macintosh i licenciran je za 13 platformi u Japanu
- 1990. Shanghai 2: Dragon's Eye izdan za PC-DOS
- 1990. Shanghai 2 licenciran za Atari Lynx i 8 platformi u Japanu
- 1991. Shanghai 2: Dragon's Eye izdan za Macintosh
- 1993. Shanghai 2: Dragon's Eye izdan za Nintendo SNES
- 1994. Shanghai 2: Dragon's Eye izdan za Sega Genesis i Windows u Americi
- 1994. Shanghai 2: Triple Threat pojavio se za 3DO
- 1995. Shanghai: Great Moments za Windows 3.1, Windows 95 i Macintosh
- 1996. Shanghai: Great Moments izdan za PSX i Saturn, samo u Japanu
- 1997. Shanghai: Dynasty za Windows 95 i Macintosh po prvi puta uključuju i klasični Mah-Jongg

ga kad za koju minutu možete besplatno skinuti bezbroj sharewarea s neta? Moć ove igre leži u njenoj konfigurabilnosti i čistoj grafičkoj raskoši koju nudi. Dynasty raspolaže s devet različitih setova pločica - klasičnih kineskih, fantastičkih, egipatskih, predpovijesnih, svemirskih, slovčanih, matematičkih, kućanskih i prekrasnih astroloških. Svaka od njih ima svoju glazbenu podlogu te set animacija koje se pojavljuju uvijek kad sparite pločice. Ako vam je to premalo, vrlo jednostavno možete napraviti svoje pločice naličivši bitmap slike na pločice u bilo kojem grafičkom programu. Dalje, tu je bezbroj opcija i detalja koji određuju stupanj težine ili inteligenciju računala koje igra protiv vas. Osobito je pohvalno što računalu možete narediti da generira samo rješive setove pločica (što je i default), pa više neće biti beskonačnih vraćanja poteza i nemogućih podloga. Čak i ako se takva podloga zalomi, u trenutku kada nemate kuda možete računalu reći da izmiješa pločice i sve će se ipak dati riješiti. Inače, iako je ovo standardno, računalu će vas uvijek upozoriti kad više ne bude slobodnih pločica ili vam preporučiti sljedeći potez. Zgodno, zar ne? Jedna od najzanimljivijih stvari kod ovog Shangaia je njegov jak multiplayer. Možete igrati na jednom računalu, preko modema ili interneta na besplatnim serverima (ako ništa drugo, ovdje nema problema s trzanjem ili latencijom). Activision vam je čak priredio demo igru koju možete besplatno iskušati izravno na njihovom web siteu. Sve u svemu, ovo je majka svih Mah-Jongg igara koju bi svatko tko voli tu popularnu razbibrigu ili treba povremeni predah od rada na računalu trebao imati kao

Povijest Shangaia

Pet igara u jednoj. Klasični Shanghai kad ste sami, Pandonium kad želite vježbati reflekse, Dynasty protiv petorice ljutih suparnika (nikome ne preporučujem igru protiv moje drage), dječji Shanghai za vašu mladu braću ili sestre, a želite li igrati baš kao i stari Kinezi, eto vam pravog, izvornog Mah-Jongga!



osnovni dodatak Windowsima. Dalje i bolje od ovog se, nadam se, stvarno ne može. ☺

Shanghai: Dynasty

Logička slagalica

Proizvođač Activision

Izdavač Activision



* nema toga

80

- velik broj podloga
- različite načine igranja
- multiplayer

Majka svih Mah-Jonggova. Obvezan dodatak svakom kućnom računalu!



Preporučena konfiguracija

- P190
- 16 Mb

Platforme

- ☒ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

3D ubrzanje

- ☐ 3Dfx
- ☐ PowerVR
- ☐ Direct 3D

Multiplayer

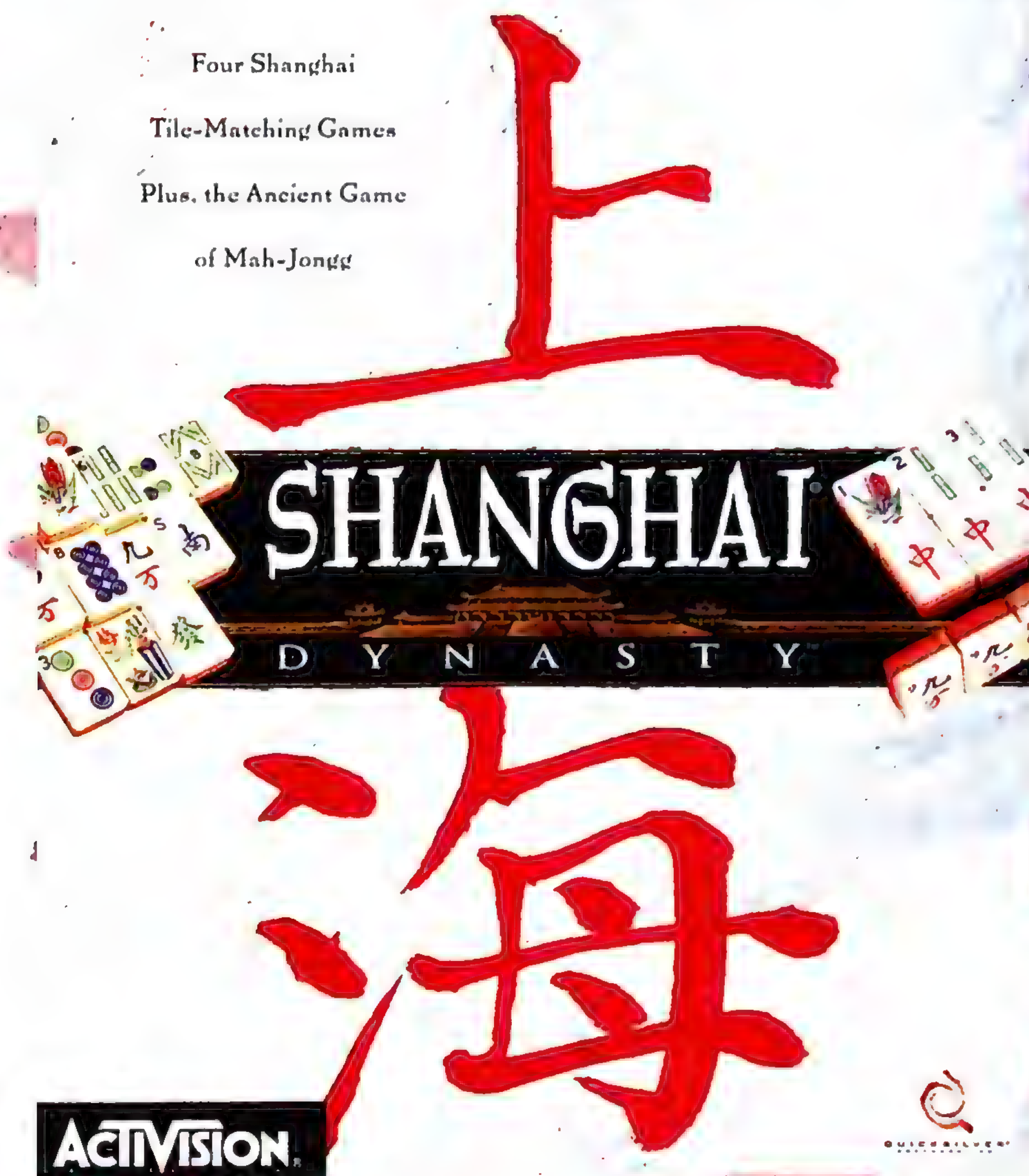
- ☒ Internet
- ☒ LAN
- ☒ Modem

HACKER & ACTIVISION te nagraduju!

Kartas li?

osvoji **tri** primjerka igre Shanghai: Dynasty za PC

Four Shanghai
Tile-Matching Games
Plus, the Ancient Game
of Mah-Jongg



Shanghai: Dynasty je računalna prerada Mah-Jongga, kartaške igre koju su kineski mudraci usavršavali stoljećima. Uposlite moždane vijuge u najstarijoj kartaškoj igri koju svijet poznaje...

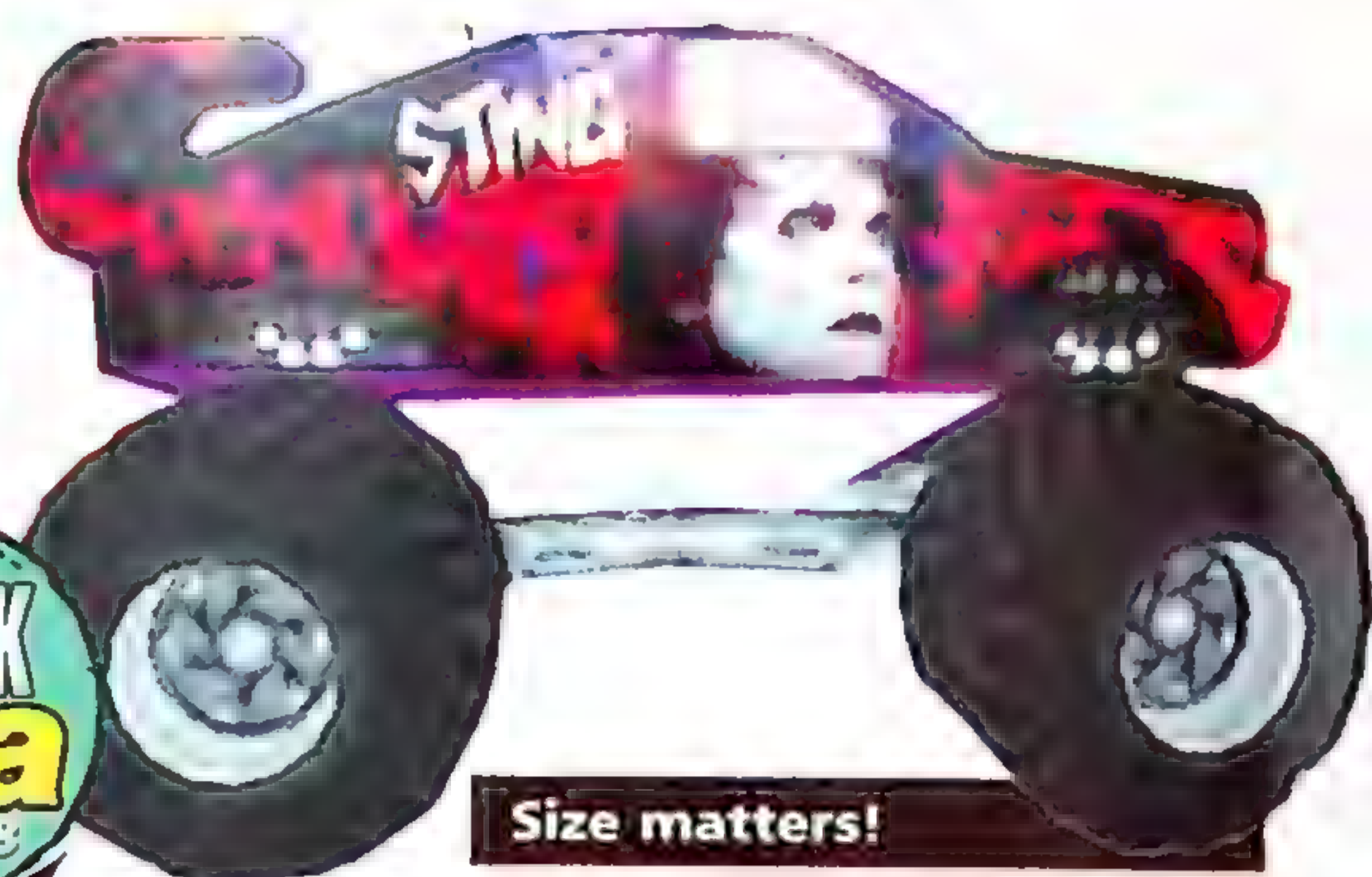
Detalje nagradne igre potraži u Hackerovoj knjižici.

ACTIVISION

Activision i Activision logo su registrirani zaštitni znaci poduzeća Activision, Inc. Utemeljen 1979., Activision je svjetski poznati proizvođač, izdavač i distributer zabavnog softvera za PC računala te Sony PlayStation™ i Nintendo® 64 konzole.

HACKER
JEDINI ČASOPIS IZ KOGA SE IGRA

Monster Truck Madness 2



Size matters!

Microsoft ovaj put još luđi!

Da su Ameri "kulturno otkačeni" zna svaki pristojno odgojeni Eurpoljanin, ali truck madness utrke - one u kojima bradati siledžije voze kamione ojačane enormnim kotačima - su ipak previše za naš europski profinjeni ukus. Koliko god kulturni Patrik Pencinger bio, s vremena na vrijeme i njemu dođe "žuta minuta" i tada počne sanjariti o konstruiranju prvog monster trucka u Hrvata.

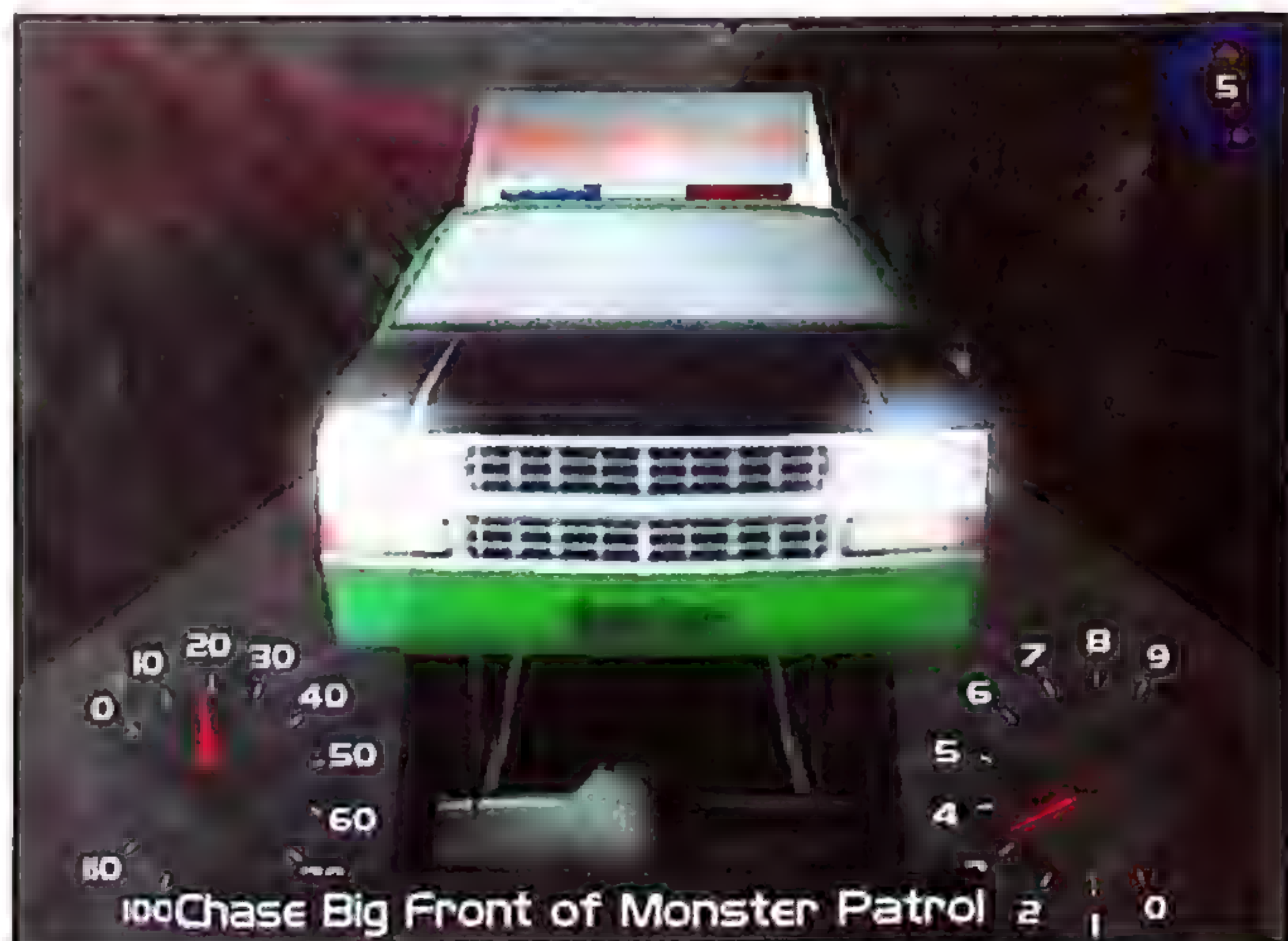


Vodica je reflektivno sredstvo što nas veseli. Kad ste u njoj, mijenjaju se i zvukovi oko vas. Zvuk kamiona i glas najavljiavača je mutniji, udaljeniji, a čuje se i jeka.

Da biste se u potpunosti ufurali u utrke Monster Truckova, odmah nakon učitavanja vam Army Armstrong, inače službeni TV komentator Monster Truck događanja, počne blebetati... Par klikova mišem dijeli vas od igre. Upisujete ime, određujete željenu težinu, izabirete stazu i spremni ste za vožnju! Dakako, nemojte zaboraviti konfigurirati 3D hardver i kompleksnost 3D okruženja da bi doživljaj vožnje bio što ugodniji i realniji. Već pri prvom pogledu na igru postaje jasno da je sve redizajnirano i reprogramirano iz temelja. Grafika je jednostavno prekrasna, kamioni izgledaju mnogo ljepše, a teren kompleksniji i realističniji. Jedna od najvažnijih novosti je uvođenje aktivnog okoliša. Tako, primjerice, u jednoj od prvih staza, Farm Road 29 (koju možete naći i u DEMO verziji), postoje dva vlaka koji se stalno kreću prugom i često zablokiraju put u kritičnom trenutku. Pozornost posvećena ovom i sličnim detaljima rijetkost je u igrama ovog tipa - žalosno, jer baš ovakve sitnice najviše pridonose realnosti igre. Sljedeća zanimljiva novost je mogućnost odabira atmosferskih uvjeta



tijekom utrke, gdje zapravo najbolje dolaze do izražaja specijalne mogućnosti 3D ubrzivača. Osim što vam redovito smanjuju vidljivost, neke od ovih postavki utjecat će i na trenje između vozila i podloge, pogotovo snijeg. Da ne biste zalutali u uvjetima slabije vidljivosti, kamionima su ugrađena funkcionalna svjetla (palite ih tipkom L). Određivanje nivoa kompleksnosti grafike je odlično riješeno pa će i oni sa slabijim računalima uspjeti uživati u MTM-u. Ipak, 3D ubrzivač je i više nego preporučen. Ni zvučna podloga nije loša. Ovisno o dostupnim performansama računala, možete namjestiti



Kamiončina na slici ima rotirku. Iako vam se zbog nje ostali kamioni neće micati s puta, izgleda prilično cool.



Aaaa... utrke. Od uzleta 3D tehnologije nestale su granice koje bi sputavale razvoj 3D utrka. Kako tehnologija napreduje, tako one postaju sve brže, stvarnije i bolje. Taj je razvoj kompjutorske tehnologije najlakše uočiti između dviju inačica Monster Truck Madnessa. Prvi je stidljivo nagovjestio 3D ubrzivače, koji su onda još smatrani egzotičnim i skupim hardverom koji se nikada neće standardizirati. Sjećam se kako sam ga igrao na 486 DX4, na 100 MHz i 16 MB RAMA, sa S3 grafičkom karticom. I grafika i zvuk su bili više-manje očajni, ali konstantno mijenjanje matrice od 320x200 pixela koje zovemo ekran nekako me osvojilo i držalo poprilično uz ovu igru. Da, bila je igriva! MTM 2 su dočekali malo drugačiji uvjeti. Pentium II na 266 MHz i Voodoo 2 morali bi pokrenuti ovu igru u 640x480 sa svim opcijama pri igrivoj brzini pa makar bila pisana u Visual Basicu (kao većina Microsoftovog Softvera) Evo što se dogodilo.

Plane Crazy, Addiction Pinball, Monster Truck Madness 2 Pokušava li mi urednik štogod reći dajući mi na opis igre ovako znakovitih imena? Misli li da sam lud? Kako bilo da bilo, ja ću to s njim već riješiti, a vi se pripremite ući u svijet omiljenog sporta američkih na televiziji ugojenih obitelji. Da, riječ je o natjecanju golemih četverokotačnih beštija, Monster Truckova, kojima po veličini jedino mogu konkurirati trbušine ponosnih pivopija - masnih, brkatih i bradatih vozača.



Ovo je blimp cam, jedan od pogleda na utрку kojim ćete jedino impresionirati prijatelje.

Koga to sve zanima?

Vjerovali ili ne, ali za predstave na kojima možete vidjeti ove beštije i njihove vozače redovito se diljem Amerike traži karta više! Oko 10 milijuna ljudi godišnje uživa u predstavi. Evo nekih podataka o njima: 68% vozi ili džip ili kombi, sve samo ne konvencionalni auto (traktori uključeni). 61% gledatelja je muško, od čega 60% oženjeno. 81% gledatelja Monster Truckova su okorjele pivopije (u prosjeku 5.9 limenki na tjedan). Prosječni gledatelj ovih predstava tjedno popije 11.4 limenki pića. MT fanovi posjećuju fast food restorane u prosjeku četiri puta na tjedan!

kvalitetu zvuka od 8-bitnog mono zvuka sempliranog u 11025 Hz do 16-bitnog surround (dva zvučnika, nije potreban 3D zvučni hardver) u 44100 Hz, CD kvalitete. Ove opcije dostupne su samo ako imate instaliran Direct Sound Driver. Zvučni efekti su vjerodostojni te značajno pojačavaju ugodaj. Brundanje Monster Truckova je vrlo

"duboko" pa ako uživate u glasnijem igranju, morat ćete smanjiti nivo base-va. Novost je mikrofoni za komuniciranje s prijateljima protiv kojih se utrkujete preko mreže (najbolji rezultati postižu se preko lokalne mreže, Internet je jednostavno prespor za takvo što).

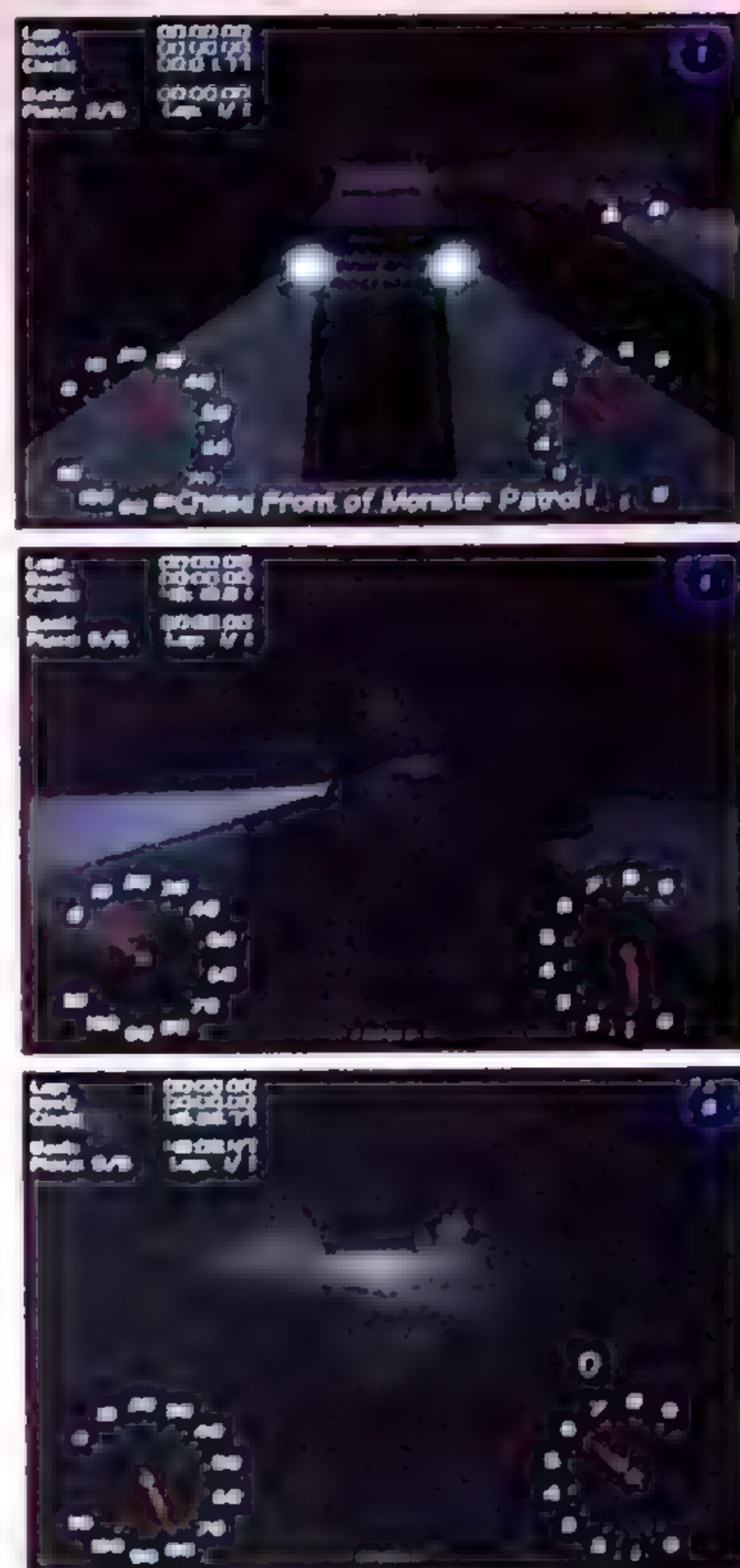
Mnogo je staza pa vam igra neće brzo dosaditi. A i kada ih sve prijedete, možete zaigrati po noći, magli ili snijegu... i sve će opet biti drukčije. Staze su uglavnom nove (primijetili smo samo pokoju, i to prerađenu, iz prvog dijela igre) i nevjerojatno detaljne. Utrku ne morate završiti vozeći po stazi, jedino što morate je proći checkpointove određenim redom. Na mnogo mjesta postoje prečice pa preporučujemo da ih što češće rabite jer će vam kojiput, pogotovo na Professional nivou, biti gotovo nemoguće pobijediti vozeći uobičajenim putem. Dvije su vrste staza: one po kojima vozite određen broj krugova i rally staze gdje nema nikakvih krugova, nego je sve jedna dugačka dionica. Osobno preferiram baš njih. Kao i u prvom dijelu, postoji mogućnost prilagodavanja vozila prije utre, ovisno o tipu staze. Pripazite, osim tipa staze, sada morate pozornost

povetiti i vremenskim uvjetima. Na kamionima su promjenjivi odnosi brzina (ekstremi: najveće ubrzanje, najmanja brzina i obrnuto) pa vam predlažem - izaberete postavku s maksimalnom brzinom. Na gumama možete odabrati dubinu zareza, što se izravno reflektira na ponašanje kamiona. Amortizerima možete birati čvrstoću. Ako stavite tvrdi ovjes, bolje ćete svladavati zavoje, ali ćete poletjeti zrakom i na najmanjoj skakaonici. Tvrdi ovjes ludci Ameri nazivaju još "kidney buster" (razarač bubrega). Iako vam je na raspolaganju mnoštvo pogleda na kamion, nažalost, samo su 3-4 iskoristiva za vožnju. Ostale ćete najčešće rabiti kad se budete hvalili frendovima mogućnostima svoje nove Voodoo2 kartice (vidi slike). Iako je igrivost i zaraznost zadovoljavajuća, mišljenja smo da je moglo i bolje (kao i uvijek...). Jedan od prilično poboljšanih aspekata igre su kontrole - iznimno brze, čvrste i precizne. Vjerujte, u vožnji ovih beštija i djelić sekunde nepažnje znači prevrtanje i zaostajanje. Ipak, kako napređujete u rankovima, bit će vam sve teže i teže voziti.

Dakle: volite li utrke, a dosadile su vam ultrabrzne vožnje urbanim krajo-likom, okušajte se u MTM-u. Sigurno će vam se svidjeti, nekima vjerojatno i više od konvencionalnih trkaćih igara. MTM2 je vjerojatno najbolja Off-Road simulacija na PC-u! Mnogo je razloga za to, no najvažniji je onaj najjednostavniji - neopisivo je zabavna!

Trucks in Black

Iako ne volite ovaj žanr igara, ne možete reći da igra nije mračna!



Ovaj Monster Truck je dizajniran za ljubitelje Alice Coopera. Ili nekog sličnog metalca, meni su i tako svi isti.



Kamion vam nije otporan na udarce. Oštećenja utječu na upravljivost, a ako ga jako zbudate sprijeda, nema više svjetala...

Monster Truck Madness 2 Simulacija Monster Trucka

Proizvođač Terminal Reality

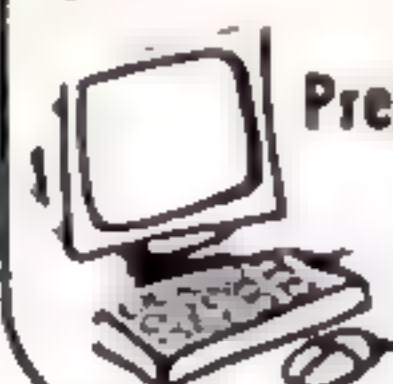
Izdavač Microsoft

• ružne sivo-smeđe palete boja
• hardverska zahtjevnost

90

• igrivost
• realnost
• multiplayer

Microsoft je izdao nastavak svoje prilično uspješne 3D utrke. U ovoj inačici sve je popravljeno i spremno uхватiti se u koštac s najjačim konfiguracijama i 3D ubrzivačima.



Preporučena konfiguracija

• P203
• 32 Mb
• 3Dfx Voodoo

Platforme

☒ PC
☐ PSX
☐ N64

3D ubrzanje

☐ 3Dfx
☐ PowerVR
☒ Direct 3D

Multiplayer

☐ Internet
☐ LAN
☐ Modem

Commandos: Behind Enemy Lines

Cannon Fodder meets C&C



U sveopćem trendu 3D igara pravo je iznenađenje kad se ugledni izdavač poput Eidos-a odluči za igru radenu isključivo u 2D bitmapiranoj grafici. Iako bi to trebao biti veliki minus, Alan Graf je uvjeren da je to velika prednost u *Commandos: Behind Enemy Lines*u koji spaja najbolje elemente C&C-a i zabavnog *Cannon Fodder*a iz doba Amige.



Cannon Fodder meets Command&Conquer - nemoguće, ali istinito

Godina je 1940. Sile osovine su preplavile cijelu zapadnu Europu. Trenutačno zaustavljena kod La Manchea, njemačka se vojska pregrupirava spremajući se za britansku invaziju. Iako se većina britanskih snaga usredotočila na obranu, u zapovjedništvu postoji čovjek koji misli da je napad najbolja obrana. Njegovo je ime

potpukovnik Dudley Clark. Njegov je plan stvoriti specijalnu postrojbu sastavljenu od šačice posebnih ljudi obučenih za uporabu svih vrsta oružja i opreme, ljudi koji bi mogli zadati težak udarac neprijatelju kod izvođenja najopasnijih zadataka, ljudi koji bi mogli promijeniti tijek rata. Ti će ljudi ući u povijest.

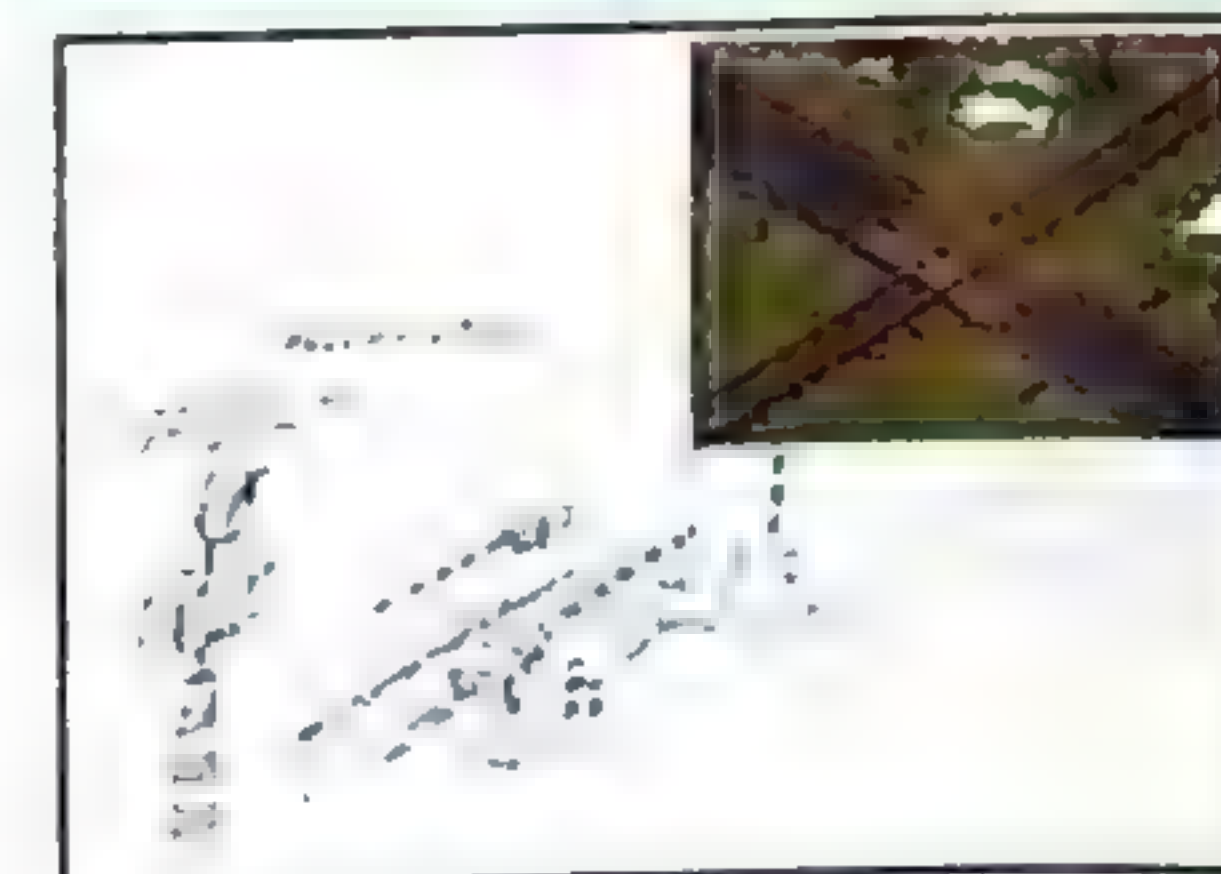
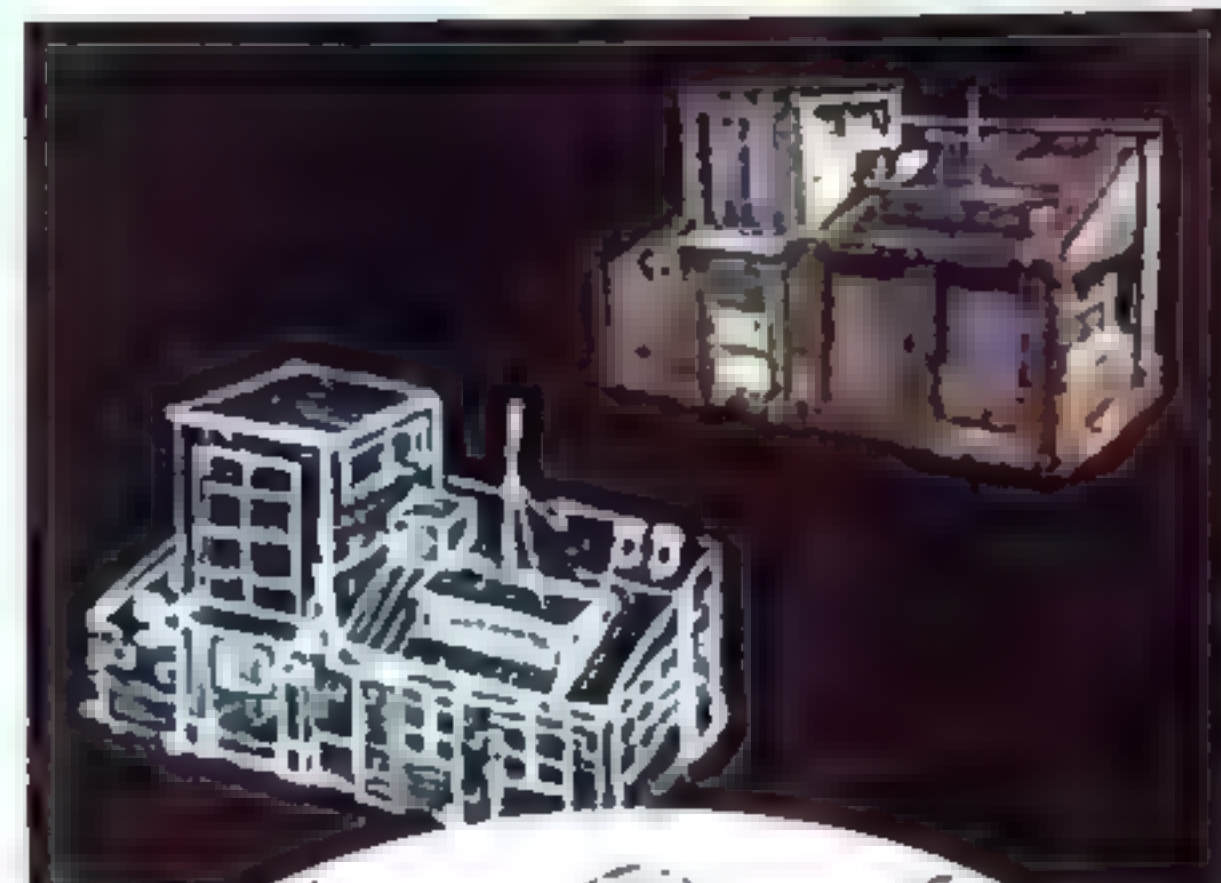
Ovo je uvod u novu igru dosad nepoznate tvrtke Pyro Studios izdanu u suradnji sa Eidosom. *Commandos: B.E.L.* je igra koja kombinirajući strategiju i akciju tvori novi žanr

Prekrasna grafika i bez 3Dfx -a

računalnih igara nazvan Real Time Tactics. Igra nas vodi u doba II. svjetskog rata opisujući nemoguće zadatke što su ih izvodili saveznički komandosi na instalacije i jedinice njemačke vojske. Igrač raspolaže s nekoliko ljudi koji čine jedinicu, a svi su posebno uvježbani za određenu vrst operacija (rukovanje oružjima, eksplozivima, vožnja različitih kopnenih, vodenih i zračnih vozila, bijeg padobranom, penjanje ili ronjenje). Da biste pobjegli ili nadmudrili neprijatelja, morate temeljito proučiti teren, neprijateljsko kretanje i pažljivo isplanirati napad (jer se tehnika Arnolda Schwarzeneggera iz filma *Commando* pokazala potpuno nekorisnom). Također morate paziti da vam kojeg člana momčadi ne zarobe ili ne ubiju (ako ga zarobe, morat ćete ga osloboditi, a ako ga ubiju, propala vam je misija jer svi članovi moraju

The Making Of

Ove slike najbolje prikazuju razvoj same igre i koliko je pozornosti posvećeno detaljima, što je između ostalog izdize iznad njenih suparnica.



Meet The crew

Green Beret ►►

Stručnjak za blisku borbu, može se penjati po zidovima, zakopati u pijesak ili snijeg. Može prenositi bačve ili leševe. Opremljen je mamcem koji privlači neprijateljske stražare a potom ih dokrajči nožem. Oprema: pištolj, nož, mamac, lopata



Sniper ►►

Snajperist za skidanje udaljenih meta. Dolazi opremljen opremom za prvu pomoć. Oprema: pištolj, snajperska puška, medikit



Marine ►►

Stručnjak za vodene i podvodne operacije, može se prišuljati neprijatelju iz vode ili pak prevoziti čamcem ostale članove momčadi. Oprema: pištolj, nož, gumeni čamac, ronilačka oprema, harpun



Sapper ►►

Stručnjak za eksplozive. Dolazi opremljen s zamkom za ljude, granatama, i kliještima za rezanje ograde (ne pomažu za bodljivu žicu). Oprema: Pištolj, zamka, vremenska bomba, daljinski kontrolirana bomba, granate, kliješta



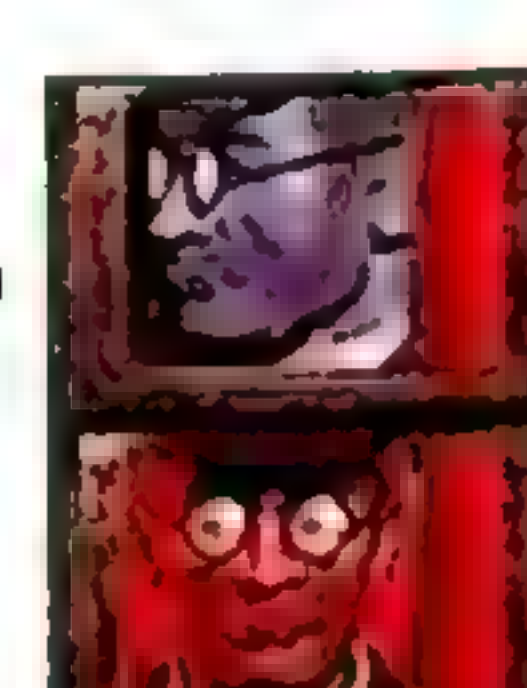
Driver ►►

Vozač je vrlo koristan lik u igri. Može okrenuti izgled u vašu korist. Opremljen je strojnicom, a može zauzimati i neprijateljske utvrđene položaje i vozila, npr. tenkove. Oprema: pištolj, strojnica, medikit



Spy ►►

Špijun – meni osobno najdraža jedinica. Može ukrasti odoru njemačkog časnika, preobući se u nju i tako odvratiti pozornost stražara dok ostatak momčadi prođe. Opremljen je smrtonosnom injekcijom, i može sklanjati tijela. Oprema: pištolj, smrtonosna injekcija, medikit



Možete upravljati čak i zrakoplovom

preživjeti). Da bi vam "malo" zakomplicirali život, programeri su ubacili hrpu raznolikih jedinica (preko 200 zgrada, vozila i oružja iz II. svjetskog rata) i obrambenih struktura koje su, moram priznati, pametnije nego ikad (za razliku od onoga što smo dosad vidjeli). Naime, AI je razvijen gotovo do savršenstva, tako da će reakcije jedinica uvelike ovisiti o okolišu i uvjetima u kojima se nalaze. Evo nekih primjera: njemačka ophodnja, ugledavši tragove u snijegu, brže-bolje potrči prateći ih do izvora. Ne nadu li ništa, svejedno će se na tom području zadržati neko vrijeme prije nego odu. Dogodi li se pak da na svom putu nadu truplo jednog od kolega, ostavit će jednog- dva stražara i pretražiti okoliš. Stoga preporučujem: sklonite leševe i prištedjet ćete si hrpu neugodnosti. Dogodi li se pak da je samo jedan stražar otkrio tijelo, brzo će otrčati natrag u bazu pozivajući na uzbunu. Zanimljivo je što se jedinice pouzdaju u sva svoja osjetila, a ne samo vid, tako da se može dogoditi da stražar, začuje li pucanj, dotrči na mjesto događaja. Za razliku od nekih prijašnjih strategija gdje su jedinice imale neke svoje bubice, u igri Commandos:B.E.L. programeri su itekako pazili na tzv. "Line of Sight", što ćete i sami primijetiti uključite li tu opciju da biste provjerili gdje stražar trenutačno gleda. Misije se odigravaju na 4 različite zemljopisne lokacije: norveški fjordovi (snježna klima), sjeverna Afrika (pustinja), Normandija (plaže), i prijelaz Rajne (polja i šume). Ukupno ih je 24 i svaka je poseban izazov jer nisu to misije tipa pobij-sve-što-se-kreće-i-uništi-sve-zgrade, bit će tu atentata, sabotaza, dizanja u zrak radio postaja ili riječnih brana

Bitmap Brothers

Grafika je u igri u stilu C&C i nasljednika (pod time ponajprije mislim na spriteove koji čine jedinice i izometrični



Gradska misija pokazuje svu raznolikost misija

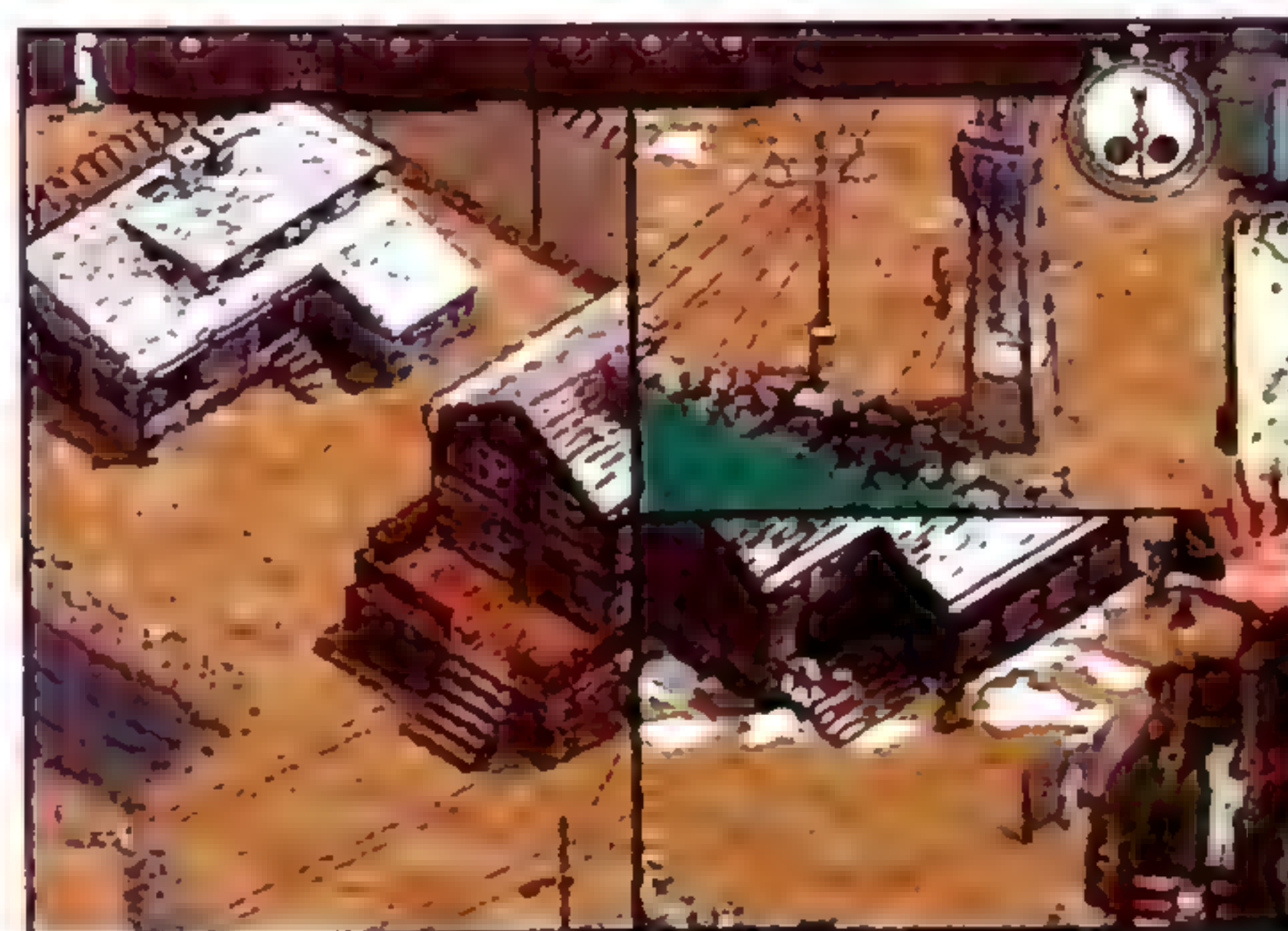


Napad na vlak! No to još nismo vidjeli u ovakvim igrama.

"božanski" pogled na situaciju), no tu prestaje svaka sličnost s njima. Posebna je pozornost posvećena sitnim detaljima, tako da ćete često primijetiti da stražar na straži puši cigaretu, jedinice ostavljaju trag u snijegu, a okoliš je prekrasan. Igra podržava razlučivosti od 512x384 do 1024x768, gdje se "vuče" kao krepana mačka. Za ugodno igranje preporučujem standardnih 640x480. Glazba i zvučni efekti su prilično dobro napravljeni (pogotovo švapska dernjava). Igrivost je na zavidnoj razini, čemu uvelike pridonosi izvršno dizajnirano i vrlo intuitivno korisničko sučelje i help koji objašnjava onih par fora koje ne skužite odmah. U glavnom ekranu koji se može podijeliti najviše na 6 dijelova možete istodobno pratiti nekoliko stražara, vozila, ili lokacija. Jedina zamjerka mogla bi se uputiti težini ponekih misija koje su uistinu "na rubu nemogućeg", pogotovo početnicima, no iskusni C&C-ovci i

TA-ovci će se ubrzo snaći i početi razmišljati kao komandosi iz 2. svj. rata. Uz igru dolazi i multiplayer s mogućnošću igranja određenih misija preko Interneta i LAN-a, no nažalost, ne i preko modema

Za razliku od većine novijih igara koje traže u minimalnoj konfiguraciji "skromni" Pentiumčić 166 MMX sa 3Dfx-om i hrpom RAM-a, minimalna konfiguracija za pokretanje Commandosa je P90, Win 95 i samo 16 MB RAM-a, što velika većina današnjih igrača ima, čime su Eidos i Pyro Studios gotovo svima učinili ovu igru dostupnom, što je za svaku pohvalu, jer bi ovako dobru igru bilo doista šteta propustiti. Jedino što na kraju mogu reći je sljedeće: ovo je vrhunska igra s mnogo noviteta i visokim stupnjem igrivosti koja će zaraziti i najkorjelije C&C poklonike, a i sve one koji to nisu.



Glavni se ekran može podijeliti na više dijelova

Commandos: Behind Enemy Line Real Time Tactics

Proizvođač Pyro Studios

Izdavač Eidos Interactive

• poneke misije preteške

90

• prekrasna grafika

• detalji

• visok stupanj igrivosti

Morate vidjeti da biste povjerovali. Jednom riječi: fantastično



Preporučena konfiguracija

• P133
• 16 Mb

Platforme

☒ PC
☐ PSX
☐ N64

3D ubrzanje

☐ 3Dfx
☐ PowerVR
☐ Direct 3D

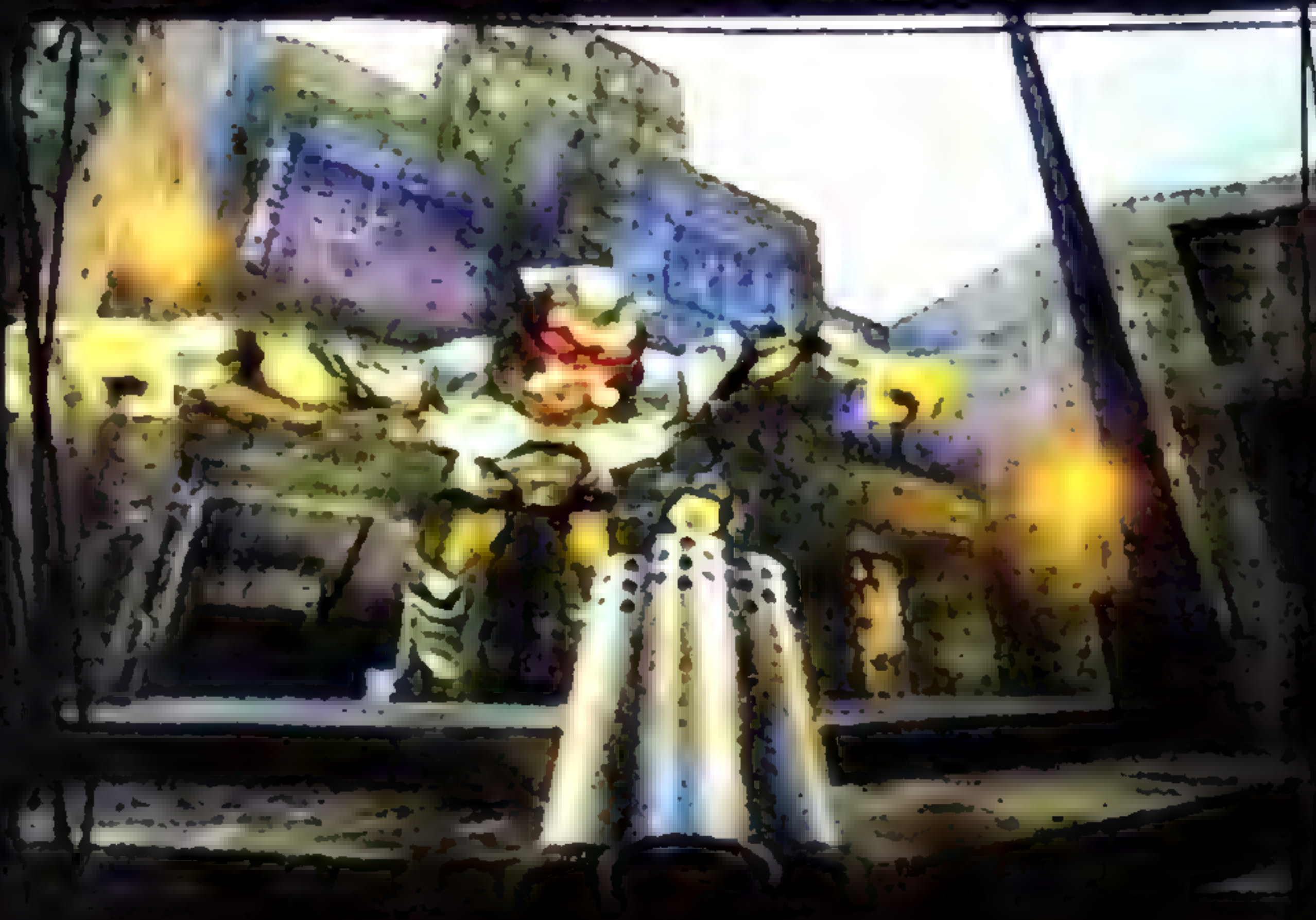
Multiplayer

☒ Internet
☒ LAN
☐ Modem

QUAKE

Domina™

Krešimir Lauš



Još uvijek se sjećam kako sam se osjećao vidjevši prvi put kod prijatelja Doom. Već ulazak u njegovu sobu smatran je ritualom, gotovo svetom stvari jer u kutu, na drvenom stolčiću, tiho je prela zvjerka 486 na 66MHz i sa 16Mb RAM-a. Zamislite samo kako mi je tek bilo kad se na njoj pred mojim očima prošetao moj prijatelj prvim nivoima shareware inačice Dooma. Mladi će čitatelji sigurno pomisliti: velike li stvari, Doom k'o Doom, pa to je bilo prije Noinog potopa, ja sam već odigrao Kvejk dva, k'o još fučka Doom! I ja bih se s njima djelomice složio, no oni moraju shvatiti da je Doom svojedobno bio najbolja igra na planetu - označio je prekretnicu i pokrenuo novi žanr igara. Najvažnije od svega, izazvao je svojevrstan kulturološki šok i već nas nakon prvog susreta ostavio bez riječi, raširenih zjenica, pojačao rad žlijezda slinovnica te smo prisegnuli da ćemo kupiti tu prokletu 486-icu misleći da ćemo tako i mi postati najsretniji ljudi na planetu. Pretjerujem? Ne bih rekao, sjetite se i sami svog prvog susreta s Doomom... No, kako ovo ipak nije opis te prastare igre, vrijeme je da prijedem na stvar.



okušajte se sjetiti je li vas ijedna igra, bilo kojeg žanra, nakon Dooma, tako pogodila, impresionirala i ostavila bez daha, ili je svaki novi skok informatičke evolucije bio popraćen tek više-manje ravnodušnim komentarima tipa "da, da ovo je stvarno dobro, a i grafika je luda" a od onog istinskog šoka nije bilo ni traga. Ako ste se ikad upitali kako će izgledati igre budućnosti, možete to osjetiti već danas! Doista, nikad nismo bili bliži onome što nas čeka u budućnosti zahvaljujući ljudima iz Epica, koji su protekle tri godine pisali krv i jeli opuške. Unreal je budućnost, on je izvan svog vremena. Ako ste mislili da je Quake 2 voda čopora igara, promislite ponovno jer došetao je mladi vuk! Opis Unreala mora se, stoga, bezuvjetno započeti hvalospjevima njegovoj grafici, što je uostalom jedan od njegovih najvećih aduta i prvo što ćete zapaziti pokrenuvši igru i ne -

špica koju ćete vidjeti nije prerenderirana na nikakvom SGI-u, već se radi o demonstraciji mogućnosti Unrealovog grafičkog enginea! Krenimo od osnova. Grafička kompleksnost, tj. *polygon count* je negdje u rangu Quake 2, ali to nije nikakva kritika. Mogao je biti i mnogo veći, no to bi zbog ograničenosti današnjeg hardvera itekako oštetilo *frame rate* koji, nažalost, ni ovako nije odveć blistav (vidi prozor). No ono što Unreal definitivno diže na prvo mjesto je ambalaža koja mu nosi kostur, njegova arhitektura. Počnimo od svjetla koje je po prvi put volumetrijsko, drugim riječima, ponaša se kao u pravom prostoru, realistično se odbija, prelama i što je najvažnije, vrijednost svjetla se računa za svaki piksel na koji ono pada čime su omogućeni nevjerovatni svjetlosni efekti poput onog kad iza ogromnog ventilatora tinja žarulja bacajući svoje treperavo svjetlo na obližnji zid i pod uz realističnu sjenu ventilatorskih krilca koja se okreće u realnom vremenu. To jednostavno morate vidjeti da biste povjerovali! Od ostalih fora možemo navesti

jedinstveni stroboskopski efekt kad vas po tunelu naganja nekakva zvjerka, a višebojna svjetla sa svih strana plešu u ritmu digitalne glazbe s vašeg harda. Ili stravičan osjećaj klaustrofobije i panike kada prolazite kroz blago zamagljeni ventilacijski otvor u kom prevladavaju zeleni preljevi fotona koji se, kako prolazite, gase ostavljajući vas u pot-

Unreal za krupne planove rabi dodatne teksture koje uklanjaju navedeni efekt. Približite se koliko hoćete, i tada ćete moći raspoznavati sitne detalje kakvi su struktura mramora, drveni godovi i slično. Nevjerojatno! Prateći tako čvrste osnove enginea, poput svjetla i *bi-res* tekstura, tu su i neki drugi detalji i grafički efekti koji vas potpuno

"Nikad nismo bili bliži onome što nas čeka u budućnosti zahvaljujući ljudima iz Epica, koji su protekle tri godine pisali krv i jeli opuške."

punom mraku (ako ste nedavno gledali SF film *Event Horizon*, znat ćete o čemu govorim). Osim ultra-realistične igre svjetla, sljedeća odlika Unrealovog grafičkog savršenstva su visokorezolutivne teksture. Naime, sjetite se što ste vidjeli kad biste se u Quakeu 2 potpuno približili zidu (u 3dfx modu): zamuljane prelaze boja i totalni gubitak bilo kakve definicije kontura. Ovdje to nije slučaj zato što

izvlače i stvarnosti i svojim virtualnim pipcima uvlače u Unreal svijet. Zamislite samo koliko je preciznosti i ingenioznosti programera trebalo da naprave stvari kao što su pomicanje u ritmu disanja ili, pak, lagano izbljedenje svjetlosti, valjda iz mrežnice vašeg virtualnog oka, dok gledate u svijetlo (lanse flare je tu, ne bojte se) i potom ga naglo nečim zakrijete. Veliki vodopad će stvarati koncen-



"Za iznimnu inteligenciju beštija je odgovoran čovjek koji je za Quake razvijao razne botove. Stoga, ako želite odigrati igru, ili je igrati na easyju ili prvo vježbajte u Unrealovom bot modu inkorporiranom u samu igru!"



Ne, ovo nije renderirani uvod na koji je potrošeno jedan dana slanogocnog renderanja, hektolitra kave i steke cigareta, nego realna animacija koja vam demonstrira moć Unrealovog enginea u svojoj ljepoti i snazi.





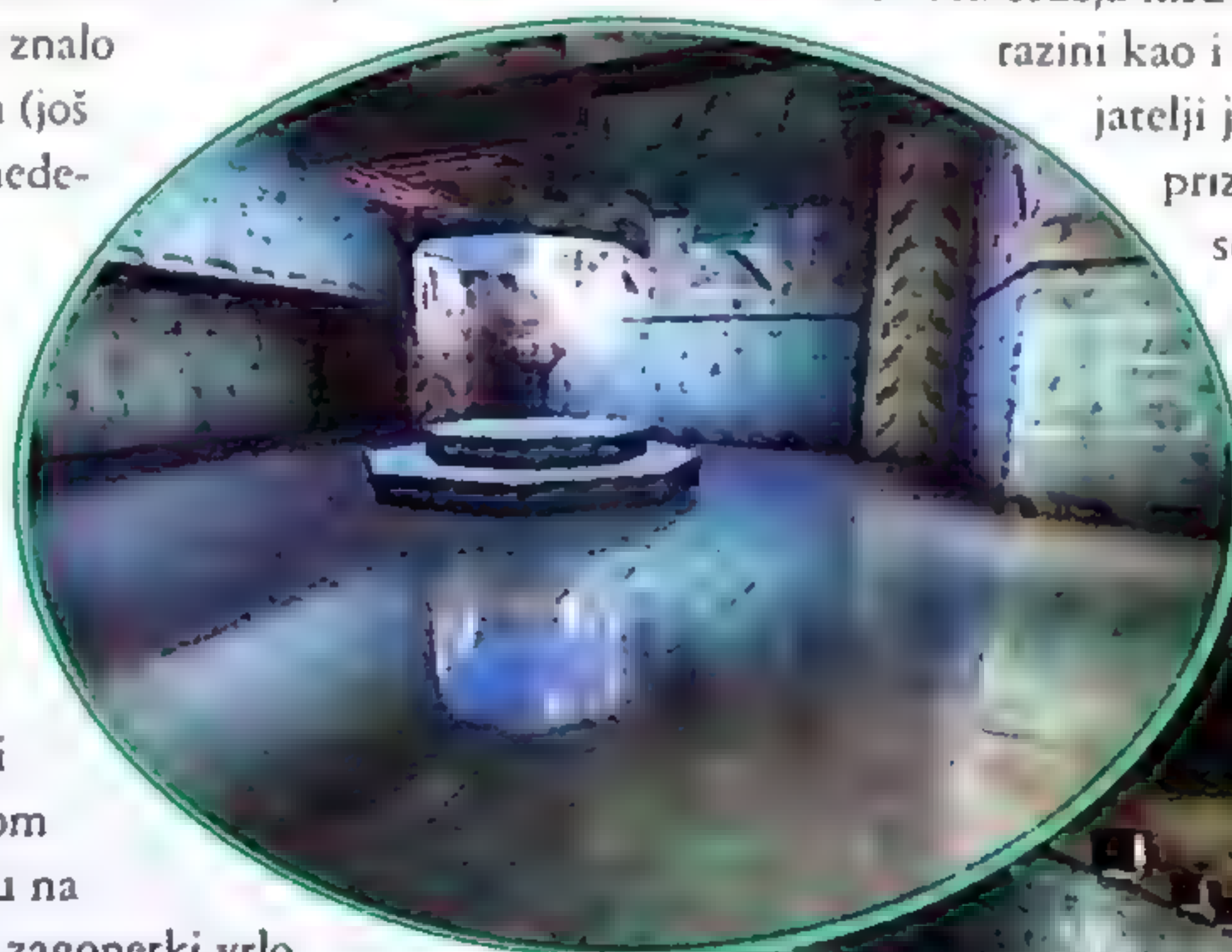
Ovako izgleda tekstura zida kad joj se skroz približite. Uočavate li kako ne dolazi do pikselizacije ni 3d card razmuljizancije nego je pomoću visokorezolutivnih tekstura i trikova postignut visok stupanj detaljnosti. A i krv se fino cijedi...

"Dizajn nivoa je razlog radi kojeg se Unreal nikad neće pretvoriti u rutinu i zamor, kao što se znalo dogoditi u (još uvijek) smeđe-crveno-sivom Quakeu 2."

trične valove na površini vode, a pogledate li slučajno prilikom kupanja u nebo, ostar ćete zapanjeni prizorom: dva sloja oblaka lagano klize preko horizonta a tudinsko sunce isijava bjelkaste zrake. Uf, dosta o grafici, mada bih samo o njoj mogao napisati knjigu.

Sljedeća bitna stvar koja Unreal svrstava u kategoriju Quake 2 killera je dizajn nivoa. Slobodno recite zbogom klaustrofobiji jer se Unreal lije-

po snalazi i sa zatvorenim prostorima i s otvorenim, i, što je najbitnije, miješa ih u pravilnim razmacima i pravim dozama tako da ćete, baš kad vam dosadi treperenje baklji tudinskog hrama ili sablasna svjetlost kristala u rudniku, izbiti na površinu diveći se slobodi i lokalnim životnim oblicima koje, naravno, možete učiniti i manje životnim. Kroz igru se provlači mistična atmosfera popraćena *level designom* iznimne raznolikosti: od unutrašnjosti vašeg svemirskog broda preko klaustrofobičnih rudnika do mističnih hramova. Dizajn nivoa je i razlog radi kojeg se igra nikad neće pretvoriti u rutinu i zamor, kao što se znalo dogoditi u (još uvijek) smeđe-crveno-sivom Quakeu 2. No *level designu* i samoj igri bi se dalo prigovoriti na priličnom inzistiranju na rješavanju zagonetki vrlo sličnih onima iz drugog nastavka



Još jedan od grafičkih detalja koji jednostavno nisam stigao navesti u tekstu. Pogledajte tu refleksiju okoliša na uglačanom podu. Da vam nisam rekao, mislili biste da je ovo scena iz 3d studia MAX.

Tomb Raidera. Ne mogu se, stoga, otereti dojmom da je akcije za nijansu manje nego istraživanja i glavolomki. Srećom, nisu svi nivoi takvi, ima ih i kompliciranijih i onih napućaj-ih-sve-i-razvali vrata tematike. Kad smo već kod akcije, recimo koju i o neprijateljima.

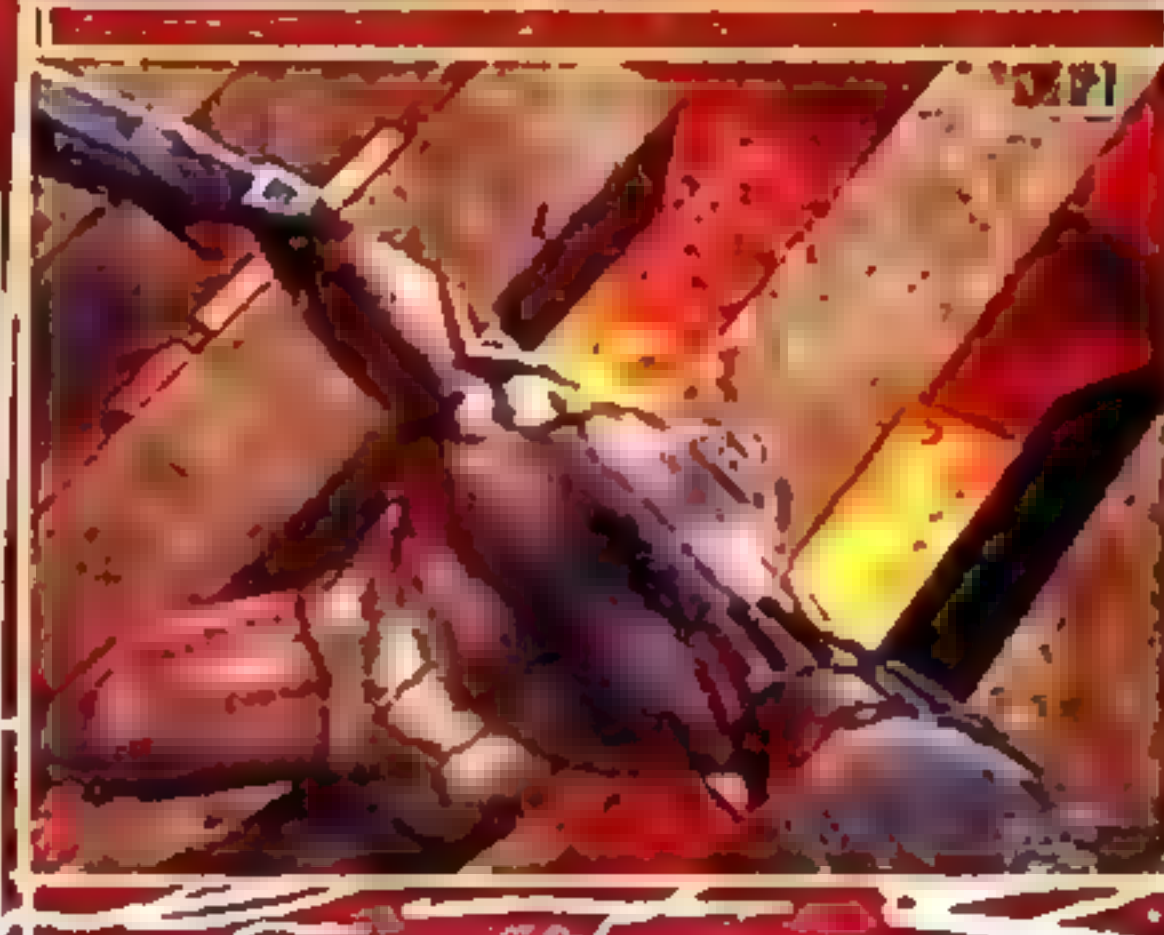
AI KAO IZ REKLAME

Kao prvo, zaboravite sve što ste dosad naučili. Ako ste slične igre igrali na *medium* težini, sada ćete sigurno razmisliti o *easyju*! Unrealove beštije ne smijete i ne možete zamišljati kao bezglave nakupine poligona jer će onda i vama brzo *usfaliti* glava. Morate ih pojmiti kao dostojne protivnike ili, još bolje, fanatike s neta koji kvejkaju do zore. Iznimna inteligencija beštija i ne čudi toliko znamo li da je igru programirao tip koji je napravio *bot* za Kvejk! Beštije skaču, a ako zapucate po njima, skrivaju se iza ugla ili izvedu salto ustranu, ne napadaju pravocrtno nego stresfaju, stalno primjenjuju *hit'n'run* taktiku, a vrlo je uočljiva i njihova razlika u inteligenciji. Stoga, ako želite odigrati igru, ili je igrajte na *easyju* ili prvo vježbajte u Unrealovom *bot* modu inkorporiranom u samu igru! Za one koji ne znaju, *bot* mod je simulacije *deathmatcha*, ali oni koji to ne znaju mora da su dosad bili ispod kamena Grafička prezentacija beštija također je na nivou, a posebno impresionira što u opcijama možete namjestiti da su definirano trodimenzionalnim krivuljama a poligonima, što donekle usporava igru ali donosi nevjerovatan stupanj detaljnosti i realnosti. Veliko je stoga razočaranje što vaša oružja nisu na

razini kao i neprijatelji jer priznati se mora

DETALJI KOJI ŽIVOT ZNAČE

Sjećate se one debele mrcine iz Kvejka 2 koja vas je zasipala mecima sve dok joj ne biste odvalili glavu? Sjećate se kako je bilo lijepo gledati muhe kad bi se sjatile oko njenog raspadajućeg trupla? Muhe, kakve vrazje muhe, više zamuljane crne kružnice, rekao bih. Ako ikad nadete sličnu muhu, javite se prirodzanstvenom društvu i nadajte se da će vrstu nazvati po vama. E, u Unrealu oko mrtvih trupala lete prave muhe, s nožicama i krilima i facetiranim očima izmodeliranim pomoću krivulja... Pa ako to nije opsjednutost detaljima, sljedeći ću mjesec pozirati za Playboy (zlobni ponižavajući komentari dobro došli).



ona u Kvejk su ipak bolja. Naime, oružja nisu popraćena odgovarajućim impresivnim zvukom ni grafičkim efektom te više djeluju kao loše i beživotne kopije kvejkovih nego originalne kreacije. Šteta, ali ne može se imati sve. No bez obzira na tu sitnicu, igrivost Unreala je na razini, vaše se ruke neće odlijepiti s tipkovnice dok ne stignete do kraja.

SOFTVERSKI RENDERER

Znam, znam, sve je to krasno i divno, ali hoće li to raditi na mojem Pentijumu 100 sa 16 MB rama. Ne baš blistavo, ali hoće - jer Unreal nije 3d card only igra, ima fantastičan softverski renderer koji se na prvi pogled ne razlikuje mnogo od 3dfx inačice. Budete li i vi igrali na sličnom stroju, morat ćete smanjiti dosta detalja i igrati u nekoj nižoj rezoluciji da biste izvukli pristojniji frame rate. Ako ste pak sretni vlasnik blistavog Pentiuma 2 te posjedujete i Voodoo karticu, sretnik ste - Unreal će znati iskoristi sav vaš hardveraj. Još nešto: ako mislite dokupiti jači hardver, ciljajte na Pentium 2 čip, a ne Vuduicu 2 jer je i jedinica u sprezi s Pentiumom 2 savršeno dovoljna, a čiste procesorske snage nikad dosta.





Buljite u sliku, psujete mi bližu i dalju rodbinu, ali što mogu kad se na mojem Pentiumu 2 vrte ovakve slike.

"Dizajn nivoa je razlog radi kojeg se Unreal nikad neće pretvoriti u rutinu i zamor, kao što se znalo dogoditi u (još uvijek) smeđe-crveno-sivom Quakeu 2."

UNREAL SHELL

Rekli su nam da u Kvejku možemo namjestiti sve bitnije parametre, kvalitetu grafike, zvuka itd. Nisu nam rekli da ćemo morati prčkati po totalno spetljanom shellu pomoću totalno spetljanih komanda. Rekli su nam: ako kupite Unreal, moći ćete namjestiti sve što vam padne na pamet pomoću **Advanced options** izbornika koji radi po načelu hijerarhijskih prozora i više sliči kakvom alternativnom OS-u nego namještanju parametara. Nisu lagali.

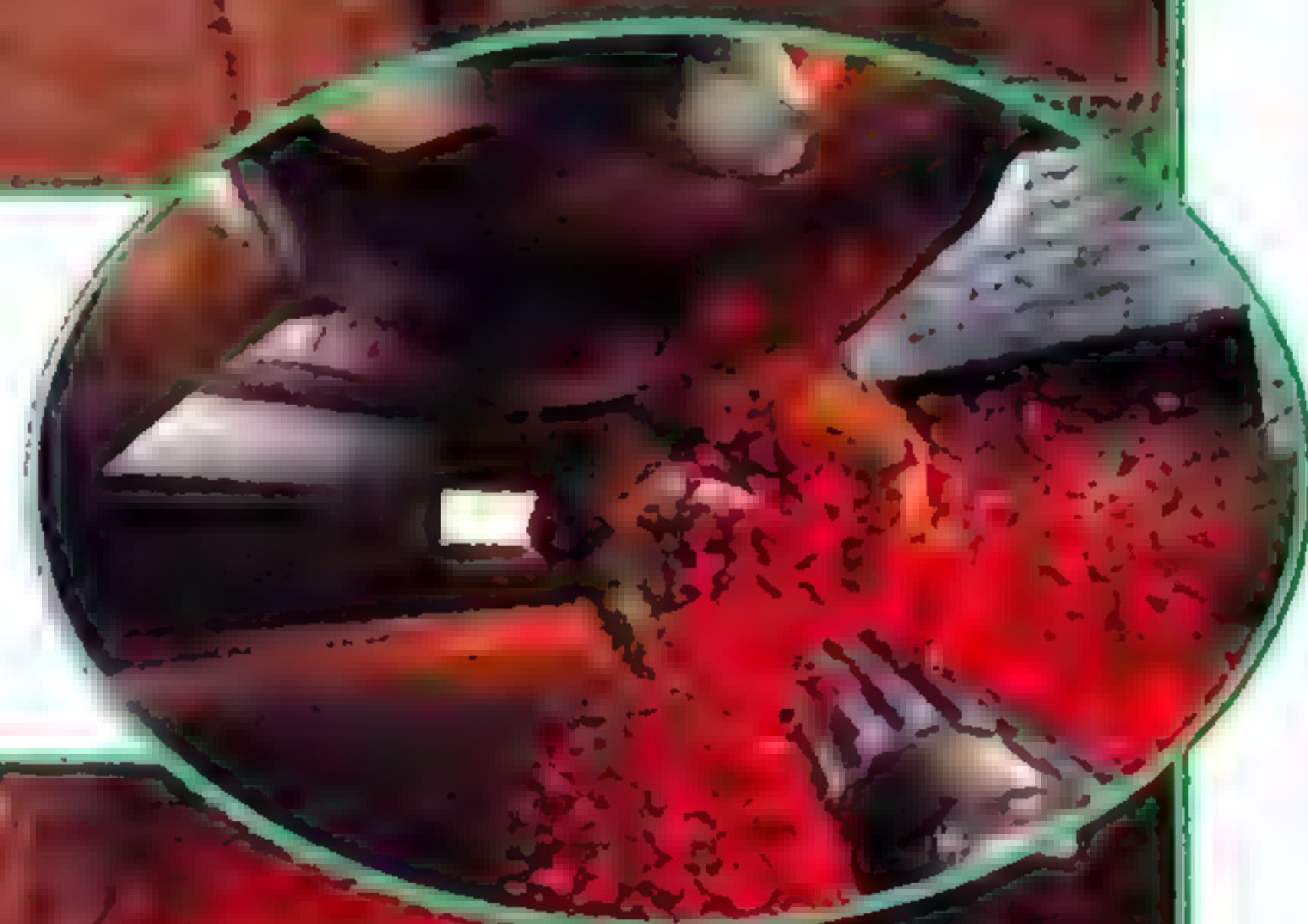


Možda je pomalo upitan odnos akcije i mozganja (na uštrb akcije), ali ne može se udovoljiti svim ukusima. Uostalom, ako vam uzmanjka adrenalinskog poticaja, zaigrajte Unreal online - podržava sve standardne multiplayer opcije. Postoji još jedna mala zamjerka koju ne vjerujem da će svi primijetiti: očita je namjera autora da vas na početku igre impresioniraju i tako vas zakvače za igru. No kriva strana ovog pristupa je što su tako već na početku ispućane glavne fore i trikovi te ćete kasnijim igranjem tek tu i tamo otkriti nešto novo, a od one početne eksplozivne impresije dosta će izblijediti. Ali ne dajte se obeshrabititi, to je ipak manja zamjerka jer upornim igranjem ćete ipak vidjeti još mnogo krasnih stvari za koje niste vjerovali da se mogu srpati u jednu računalnu igru.

Na kraju je pitanje "kupiti ili ne" potpuno suvišno. Da, dovraga -



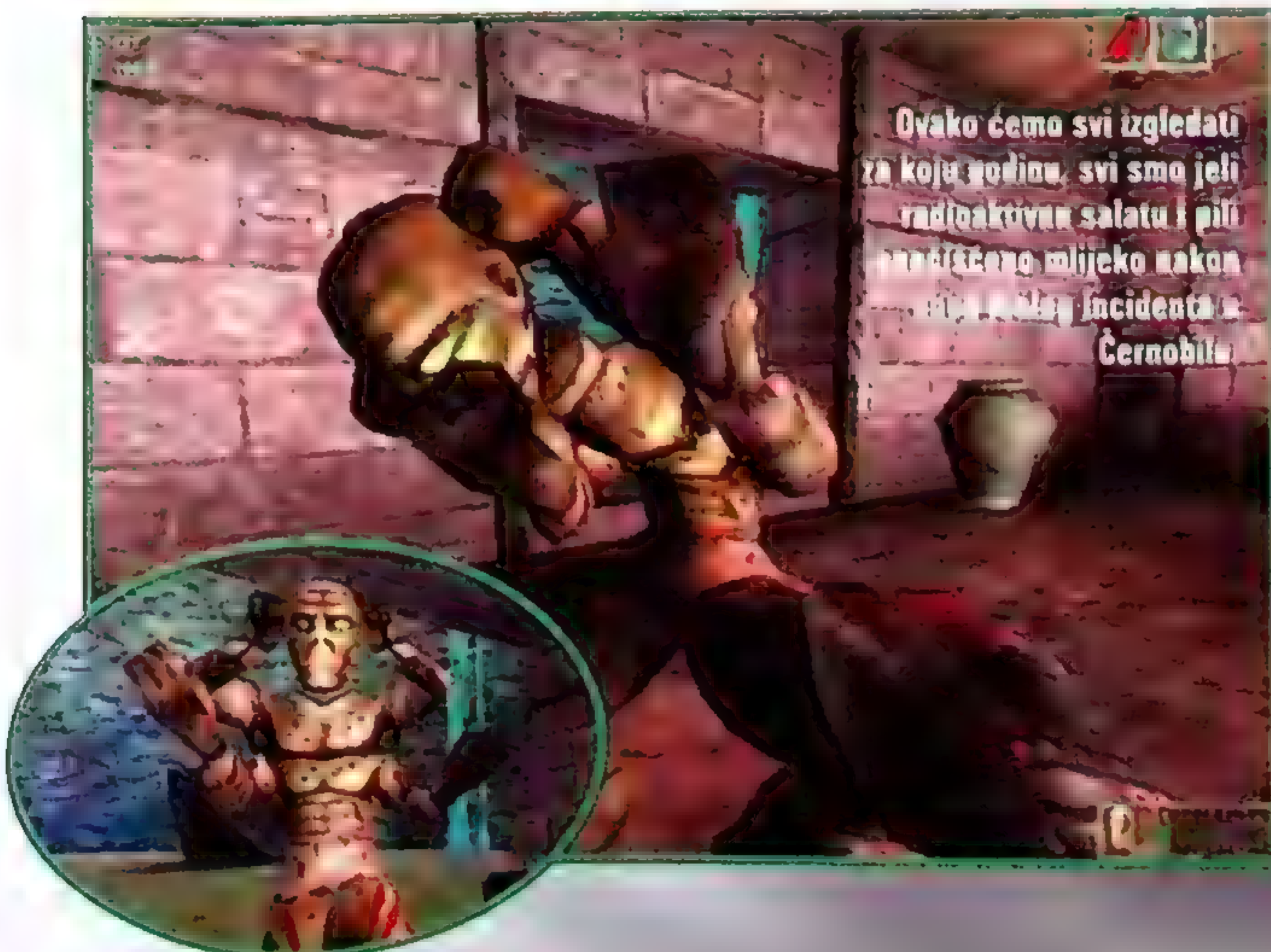
Ova gamad napada u čoporima, kruži oko vas, skače, leti i kuha ručak. Nemojte ni misliti da ćete ih se riješiti sa dva metka - lupnut će o zid, odbiti se i promijeniti vam facu.



kupite Unreal čim čujete da se pojavio u vašom mjesnom game-shopu jer u suprotnom bi vas držali izopćenikom, prozivali na ulici a vi ne biste smogli snage ponosno izjav-

iti da ste i vi dijelom ove velike igračke revolucije kojoj se još ne nazire kraj. Nadamo se da nikada i neće! <<

"Razočaravajuće je što oružja nisu na istoj razini kvalitete kao i neprijatelji. Priznati se mora - ona u Quakeu su ipak bolja. Šteta, ali ne može se imati sve."



Unreal

FPP shooter

Proizvođač Epic Megagames & Digital Extremes

Izdavač GT Interactive



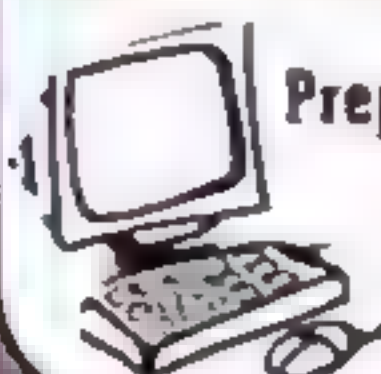
• hardverski zahtjevi
• stagnacije ideja i efekata u kasnijim nivoima igre

95

• izvrsna grafika
• izniman AI neprijatelja
• nevjerojatno diferenciran i raznolik dizajn nivoa
• jednostavna konfigurabilnost



Igranje Quakea 2 nakon iskustva Unreala djeluje poput šetnje kroz crveno-smeđi lego park. Nevjerojatno, ali Quake 2 je konačno spužio.



Preporučena konfiguracija

• P200MMX • 3Dfx
• 48 Mb

Platforme

☒ PC
☐ PSX
☐ N64

3D ubrzanje

☒ 3Dfx
☐ PowerVR
☒ Direct 3D

Multiplayer

☒ Internet
☒ LAN
☒ Modem



DOPLATA :
 16 NA 32 MB EDO RAM - 99 Kn
 P II 233 MMX NA P II 266 MMX - 329 Kn
 14" PHILIPS 104 B NA 15" PHILIPS 105S - 449 Kn
 HDD 2.5 GB WD NA 3.2 GB WD ULTRA ATA - 99 Kn

PENTIUM II 233 MMX
 MB PENTIUM II LX 440 ATX INTEL TRITON, PROCESOR KLAMATH 233 Mhz Intel MMX
 DIMM 32MB 168 PIN S-DRAM 10 ns, FDD 3,5" TEAC, HDD 2.550 MB WD
 VGA S3 VIRGE 3DV 2 MB EDO DRAM, 14" COLOR MONITOR PHILIPS 104B, DIGITAL, L.R., N.I.
 PCI ENHANCED KONTROLER UART 16550, CHERRY TASTATURA G83
 MIDI TOWER ATX, MIŠ GENIUS PS/2+PODLOŽAK+NAVLAKE
 4.999,00 KUNA+PDV

PENTIUM 200 MMX
 MB TX 436 TRITON AT&ATX
 PROCESOR 200 Mhz Intel MMX
 RAM 16 MB, 72 PIN EDO
 FDD 3,5" TEAC
 HDD 2550 MB WD 8 ms
 VGA S3 TRIO 64 V+1MB PCI
 COLOR MONITOR BELINEA
 14", 4010, L.R., N.I., DIGITAL
 PCI ENHANCED
 KONTROLER UART 16550
 CHERRY TASTATURA G83
 MINI TOWER
 MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
 +NAVLAKE
 3.799,00 KUNA+PDV

PENTIUM 233 MMX
 MB TX 436 TRITON AT&ATX
 PROCESOR 233 Mhz Intel MMX
 RAM 16 MB, 72 PIN EDO
 FDD 3,5" TEAC
 HDD 2550 MB WD 8 ms
 VGA S3 TRIO 64 V+1MB PCI
 COLOR MONITOR PHILIPS
 14", 104 B, L.R., N.I., DIGITAL
 PCI ENHANCED
 KONTROLER UART 16550
 CHERRY TASTATURA G83
 MINI TOWER
 MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
 +NAVLAKE
 4.099,00 KUNA+PDV

NOVO !!!

**PRODAJA NA ČEKOVE DO 12 RATA
 I LEASING DO 24 RATE**

**SIEMENS
 NIXDORF**

**CREATIVE
 CREATIVE LABS**

Philips Brilliance® Monitors

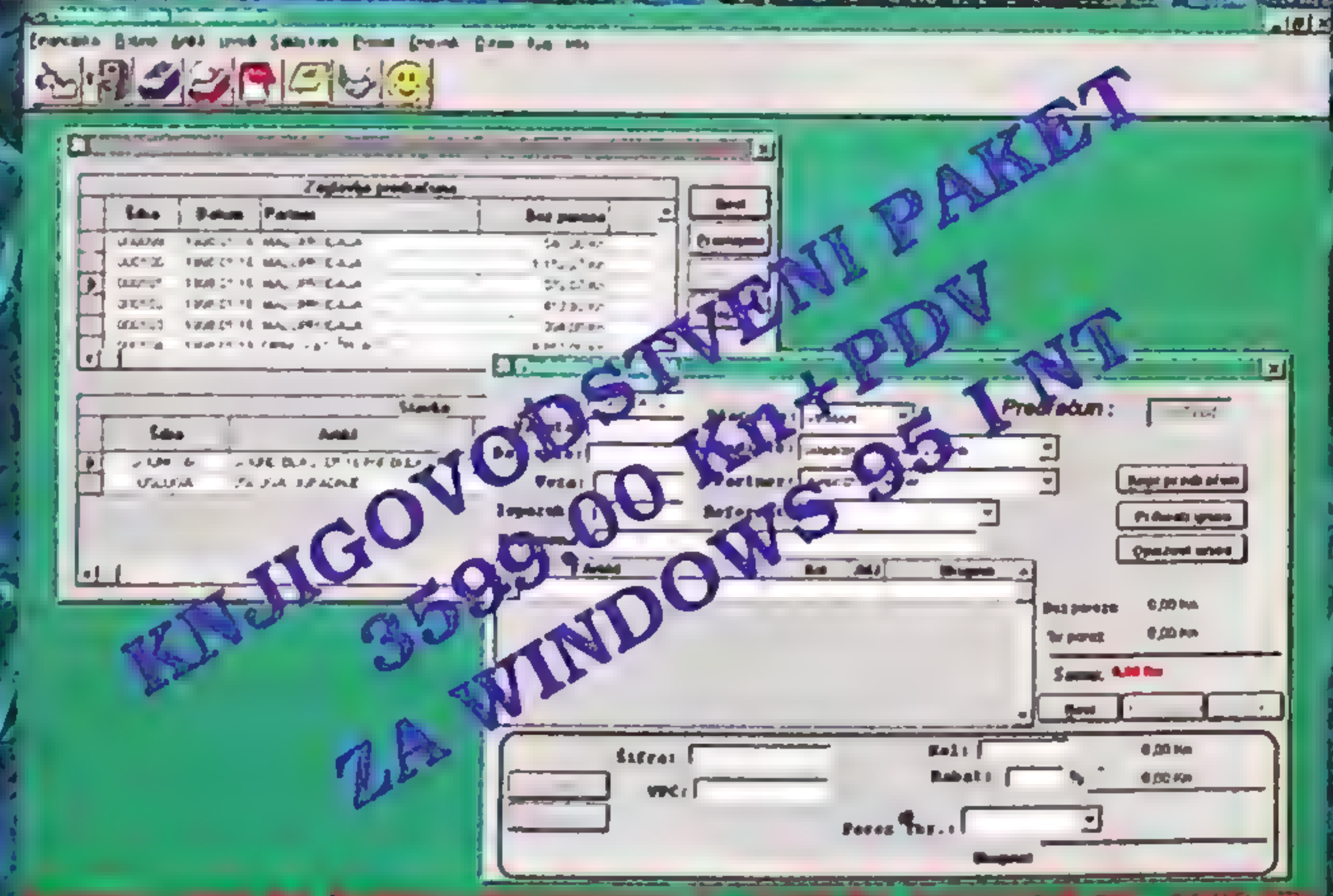
**BRILLIANCE®
 HIGH RESOLUTION MONITORS**



USRobotics



EPSON Stylus COLOR 600



**hp HEWLETT
 PACKARD**



PC KASE

CHERRY®

Odobravamo povoljne rabate za daljnju prodaju

TOSHIBA

ZAGREB, SAVSKA 120, TEL:01/61 555 06, 61 555 07, 61 555 08 FAX:01/534 614
 SPLIT, A.G. MATOŠA 35, TEL/FAX 021/362 969, 487 66



Dragi čitatelji, igrači, vlasnici računalnih klubova. Ne znate gdje se najkvalitetnije igrati, gdje naučiti koristiti Windowse ili iskusiti čari igranja u mreži? Sva sreća da imate Igora Duića koji iz broja u broj sastavlja vodič kroz računalne klubove koji vam pomaže da se lakše snađete u raznovrsnoj ponudi kompjuterskih klubova i igraonica.



Igraonica WarCraft, uz inače bogat sadržaj, za kraj školske godine priprema natjecanja u Warcraftu 2, FIFA-i 98, Quakeu, Red Alertu i drugim hitovima. Prijave do 15. srpnja 1998.



Posjetite nas, provjerite zašto smo tako popularni i postanite član naše igraonice - odigrajte nešto u klupskoj atmosferi na našim brzim Pentiumima s 32 MB memorije. Sigurno smo da smo pravo osvježanje za ljeto koje je pred nama jer kod nas nikada nije vruće niti dosadno. Onda? Što čekate?

Info

Ime kluba: WARCRAFT GAMEZONE
Adresa: Kneza Mislava 24, Vinkovci
Tel: 032/33 40 40
E-mail: warcraftgamezone@usa.net
<http://members.xoom.com/WarCraft>
Radno vrijeme: 9 - 21
Kapacitet: 8 Pentiuma, 32 MB



BUBA

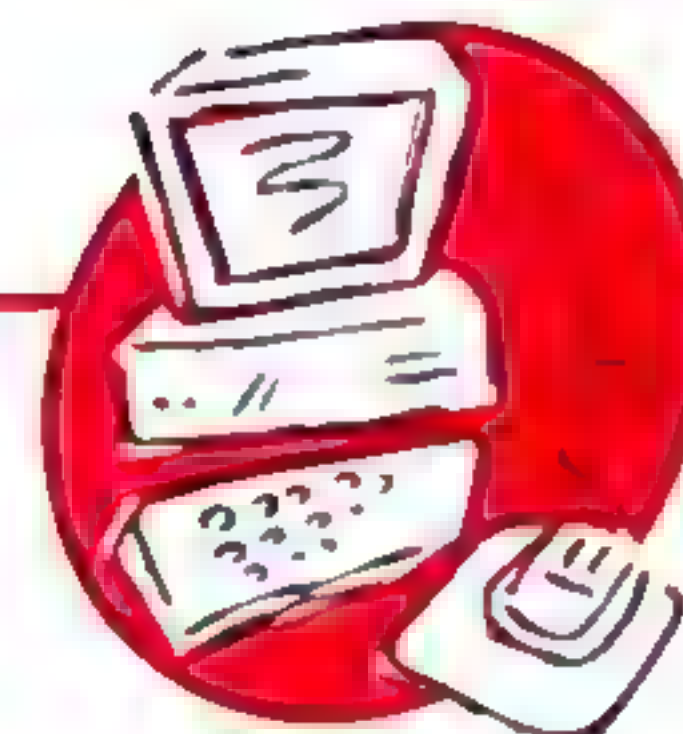
Brajkovićev prilaz 6, Zagreb

Tel: 01 65 51 470

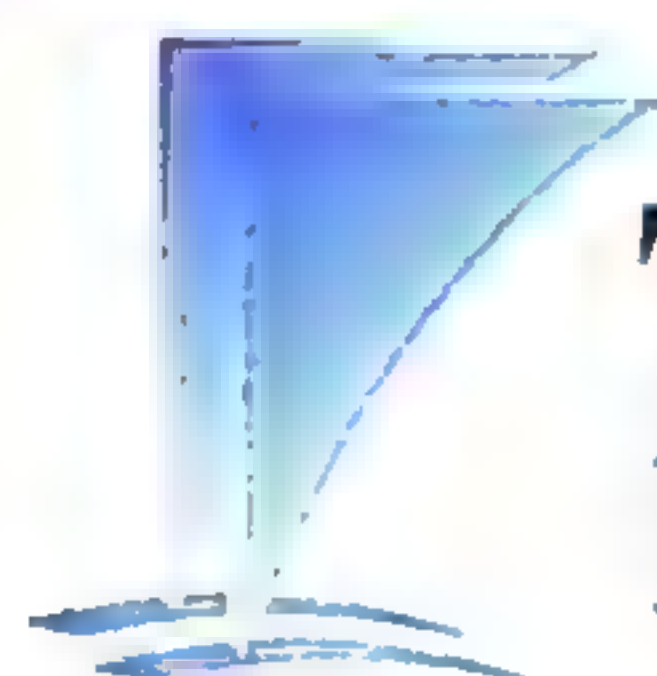
E-mail: multime1@tel.hr

Radno vrijeme: 9 - 22

Uz dugogodišnji rad i iskustvo, kompjutorski klub Buba vam nudi tečajeve na PC-ima, surfanje Internetom i igranje u mreži. Osim toga, usko smo povezani sa HINLA-om te se pozivamo na njihove stranice. Dodite i isprobajte simulacije leta i vožnje!



Vlasnik ste računalnog kluba i želite rezervirati mjesto svome klubu u Hackeru? Ime, adresu i telefonski broj kluba pošaljite u redakciju (**Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb**) ili faksirajte podatke na broj **01 427 883**. Ne zaboravite nam mailati logo vašeg kluba u nekom od vektorskih grafičkih formata. Više informacija možete dobiti na tel. **01 435 179**.



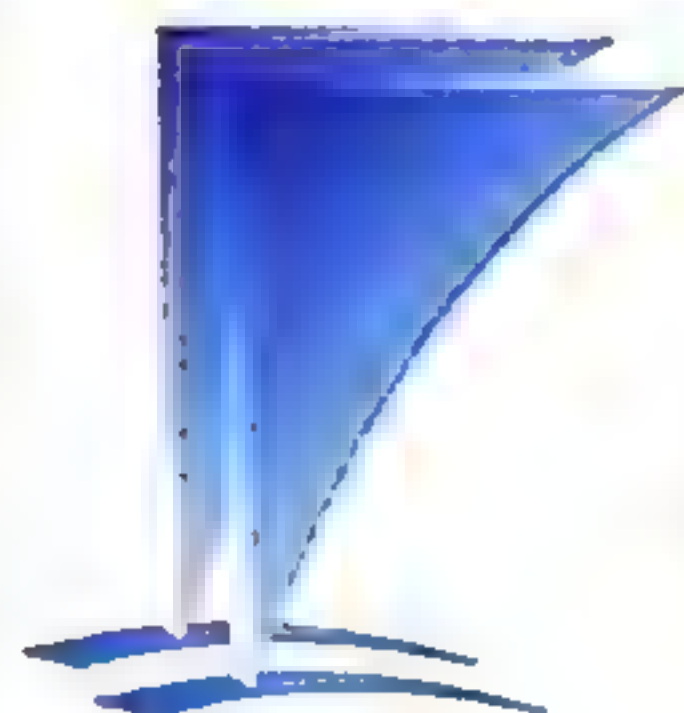
TANDEM RAČUNALA d.d.

Tandem računalna Vam nude usluge prodaje i servisa računala, igranja bez granica i računalnu učionicu. Pozivamo sve naše članove da se prijave na tečaj informatike gdje će naučiti osnove korištenja računala, operacijskog sustava Windows 95, Interneta i tekst procesora Microsoft Word. Upisi osobno ili s roditeljima na našoj adresi. I to nije sve - kod nas možete uživo iskusiti čari 3Dfx Voodoo čarolije.

Info

Ime kluba: TANDEM RAČUNALA d.d.
Adresa: Argentinska 4, Zagreb
Tel: 01/16 62 51, 16 62 52, 16 62 53
E-mail: Tandem-racunala@zg.tel.hr
http:
Radno vrijeme: 9:30-20:30
Kapacitet: 7 umreženih Pentiuma 200 MMX s 32 MB

TANDEM RAČUNALA d.d.



ZAGREB, Argentinska 4

Tel.: 01/166-252, 166-253

Tel./fax: 01/166-251

E-mail: Tandem-racunala@zg.tel.hr

**Maloprodaja, veleprodaja i servis
informatičke opreme**

Igraonica

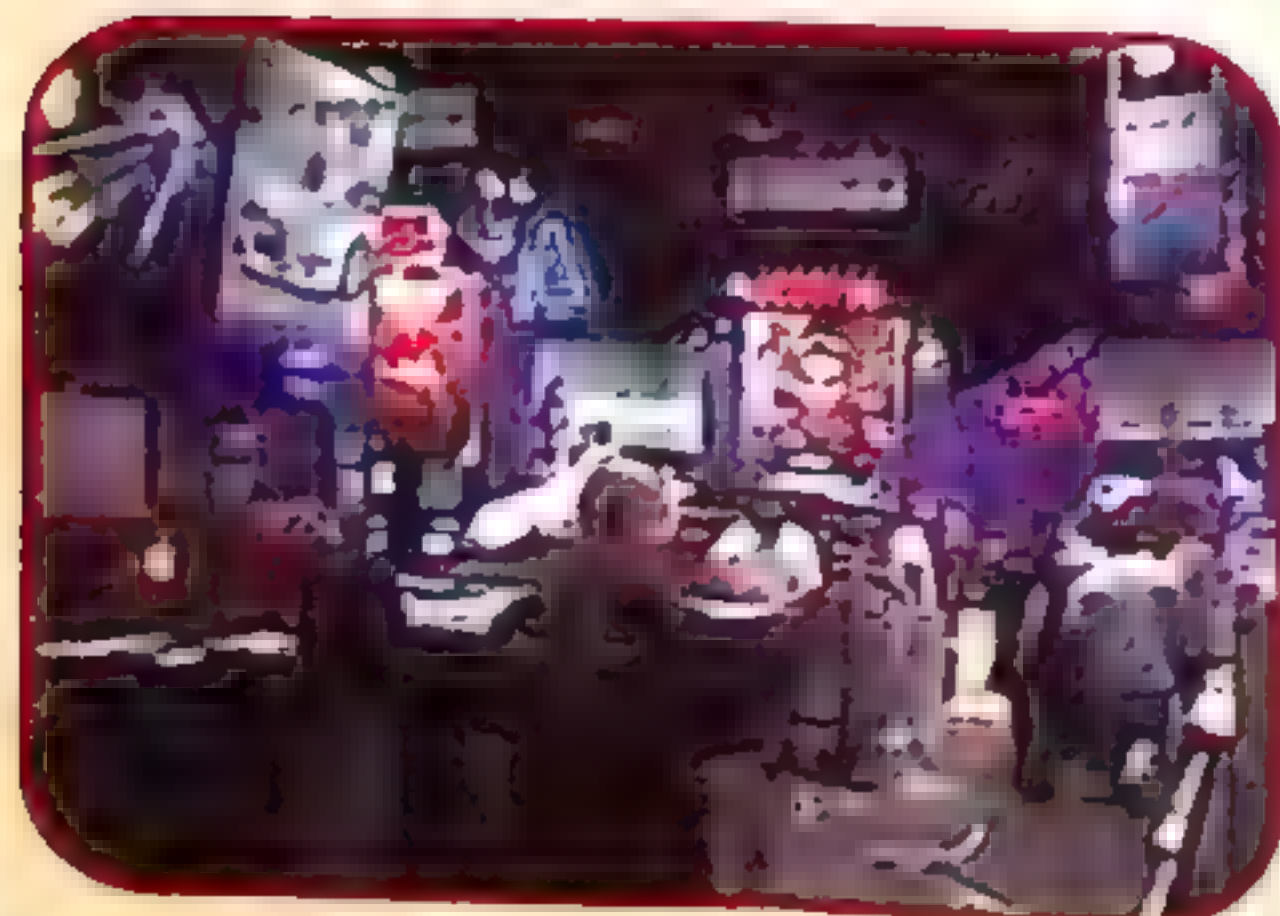
Učionica

Electronic Entertainment Expo ili jednostavnije **E3** pravi je raj za sve obožavatelje računalne zabave, događaj godine zbog kojeg se isplati živjeti. Svi ljudi uključeni na bilo koji način u veliki lanac elektroničke zabave, od proizvođača do izdavača jednostavno su morali biti ondje. Iako nismo bili na sajmu E3, **Damir Đurović** vam donosi iscrpni sažetak najbitnijih novosti koje su tamo bile predstavljene.

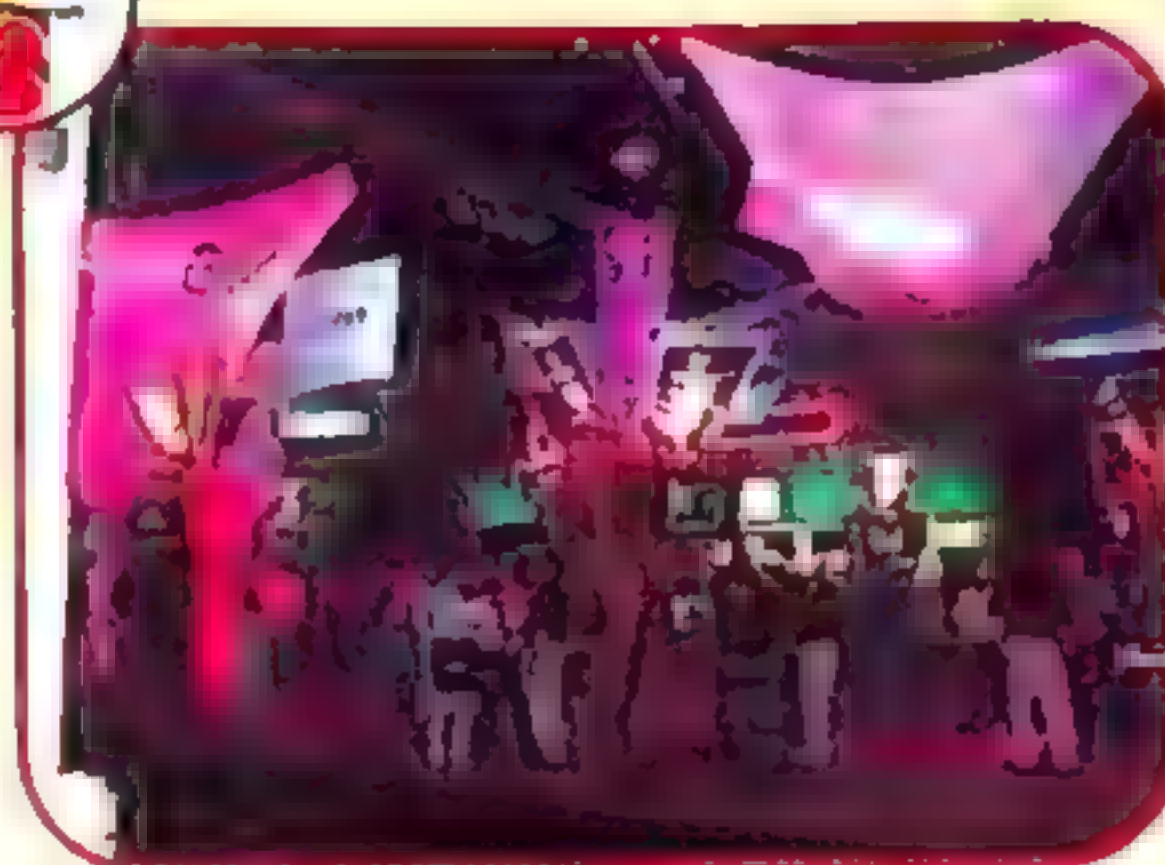
E3 REPORT



Ovako nekako izgleda dan prije otvaranja konvencije; gomile kutija razbacane su po već zakrčenim prostorima dvorana, neke tvrtke u posljednji čas postavljaju svoja izložbena mjesta. Zanima nas samo kako su sve to stigli pospremiti do jutro!?



Poslužit ću se riječima našeg **Patrika Pecingera**: za sve nas fanatične obožavatelje računalnih igara postoje tri važna događaja u godini a to su Božić, Nova godina i, naravno, jedan i jedinstveni E3. Niste li baš zagriženi fanatik računalne zabave, objasniti ćemo ukratko što je E3. To je jedinstvena konvencija elektroničke zabave gdje se okupljaju tvrtke koje se bave najrazličitijim oblicima i podvrstama zabave, a nama su najzanimljivije one najzastupljenije - proizvođači i izdavači računalnih igara. Konvencija traje tri dana, ove godine od 28. do 30. svibnja u Atlanti, tijekom kojih nazočne tvrtke nastoje nadmašiti jedna drugu vrhunskom prezentacijom (ili jednostavno prostorom) proizvoda što ih kane izbaciti na tržište u skoroj budućnosti. Treba napomenuti i važnu činjenicu da E3 nije otvoren za javnost, pravo pristupa imaju samo novinari i oni iznad 18 godina. Nažalost, igrom slučaja ove godine nitko iz našeg uredništva nije otišao na E3, zbog čega smo stvarno razočarani, ali vam barem za iduću godinu možemo 100% potvrditi i naše pojavljivanje na tako važnom skupu. E3 je završio te, pregledavši tko je i što pripremio za ovu i sljedeću godinu, možemo reći: na konvenciji je pokazano više od 1600 najrazličitijih proizvoda (a bilo je tu svega, od jednostavnih na brzinu sklepanih arkadica pa do 3D avantura izvanredno visoke kvalitete). U ta tri dana glamura i zabave na E3-u su dominirale svojim prezentacijama vodeće tvrtke poput Electronic Artsa, Activisiona, GT Interactive te konzolaška trojka iz Nintendo, Sonyja i Sege međusobno se natječući u veličini izložbenog prostora. Ne znamo tko je pobijedio, ali nijedan prostor nije bio manji od prosječnog nogometnog igrališta. Ipak, među konzolašima je ovaj put dominirala Sega svojom

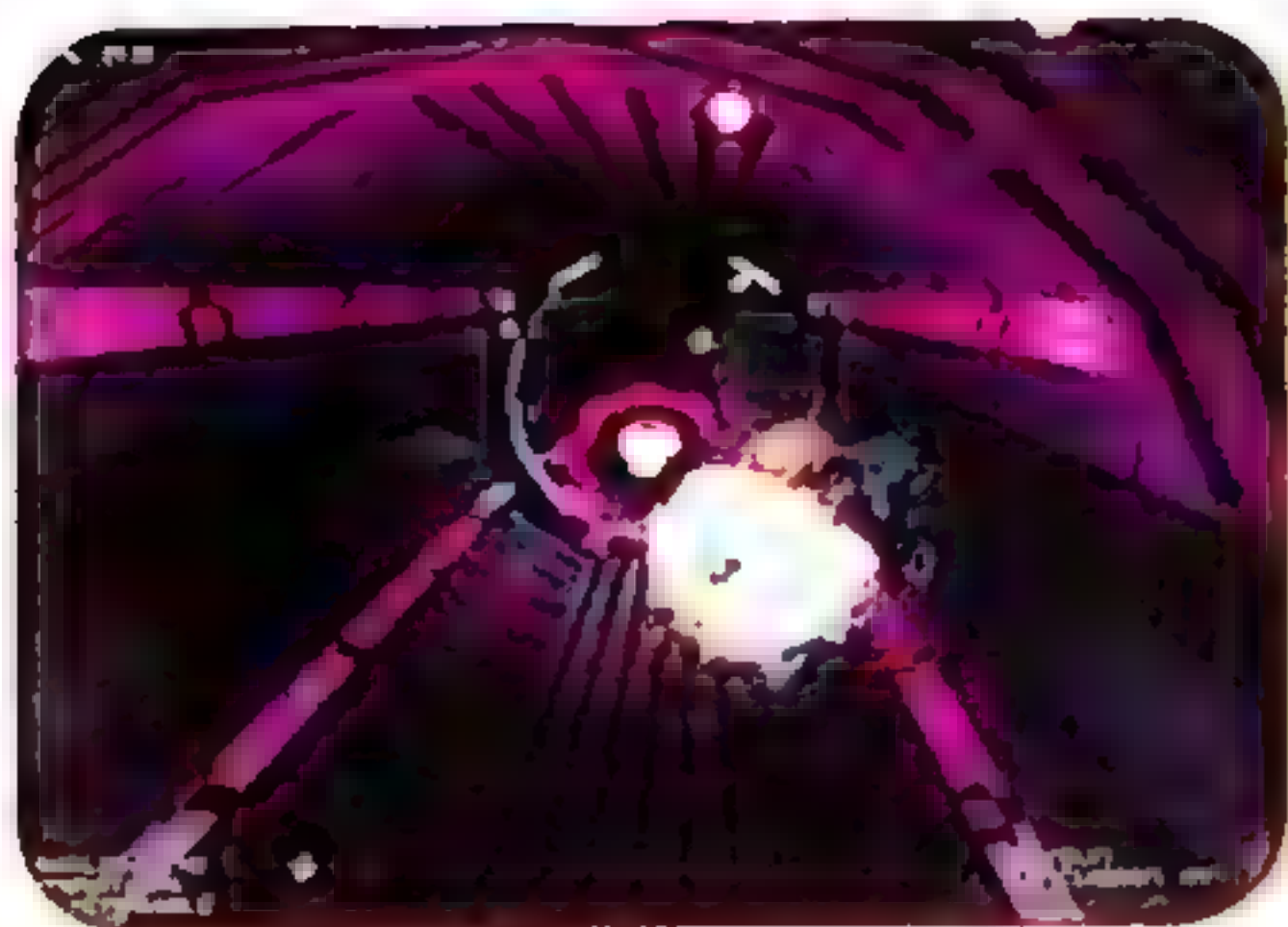


Svaka je tvrtka svoje proizvode željela pokazati u najvećem sjaju i to na potpuno jedinstven način. Nekima, poput Nintendo, to nije ni bio problem jer su zakupili prostor veći od nogometnog igrališta. Koliko je samo vremena potrebno jednim novinarima da obidu barem važnije standove.

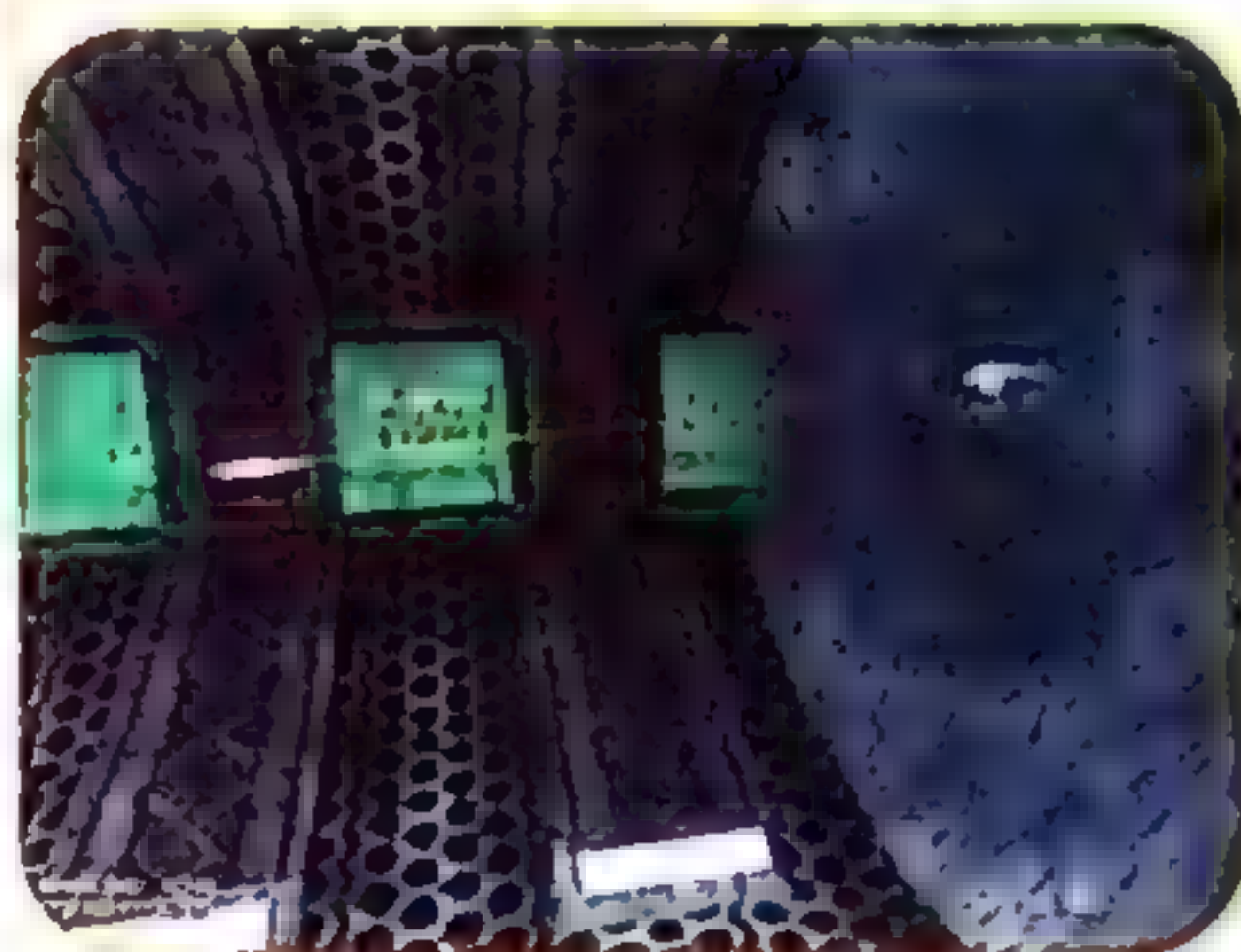


novom konzolom stoljeća, Dreamcastom. Među žestokom konkurencijom našli su se i proizvođači 3D ubrzavačkih video kartica prestižući jedni druge ljepotom i kvalitetom vatrometa čiji su specijalni efekti prikazivani na nekolikometeraskim ekranima razbacanim po brojnim dvoranama. Svojim velikim proizvodnim linijama od nekoliko desetaka igara iznenadili su nas mnogi izdavači, pa čak i Electronic Arts te Activision, od kojih smo ionako navikli slušati velike brojke (uglavnom o uložnim financijskim sredstvima ali i količini računalnih igara). Među velikim izborom igara u razvoju prevladavale su najrazličitije 3D pucačine - Unreal je konačno pokazan u finalnoj verziji, dugo očekivani Half-Life, Sin i Daikatana su također prezentirani u uznapredovalim stadijima razvoja te bi se nakon brojnih obećanja konačno trebali pojaviti

igre Star Trek tematike od kojih svaka predstavlja zaseban žanr - simulacija Star Trek: Klingon Academy, RTS Star Trek: Starfleet Command i avantura Star Trek: Secret of Vulcan Fury. Akcijski žanr je također poprilično zastupljen igrima Kingpin, Messiah, Citizen Kabuto i Heart of Darkness. Ovo je Interplayev dosad najveći nastup na ovako velikim konvencijama poput E3-a, što se može zaključiti već iz broja prezentiranih igara.



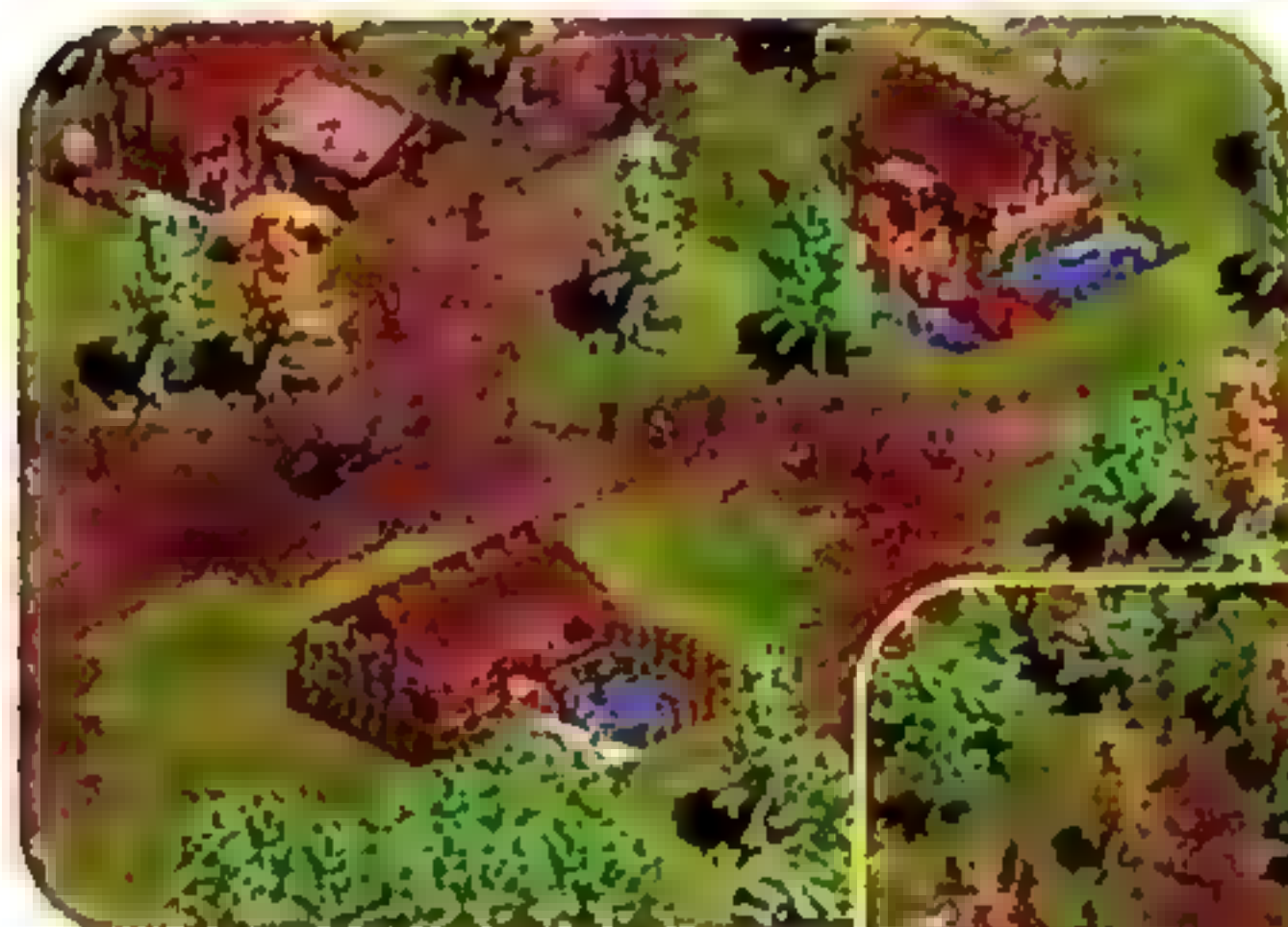
Descent 3 će svoju finalnu verziju konačno dočekati krajem godine, no upitna je kakvoća njegovog enginea koji je možda već zastario jer se na njem počelo davno raditi.



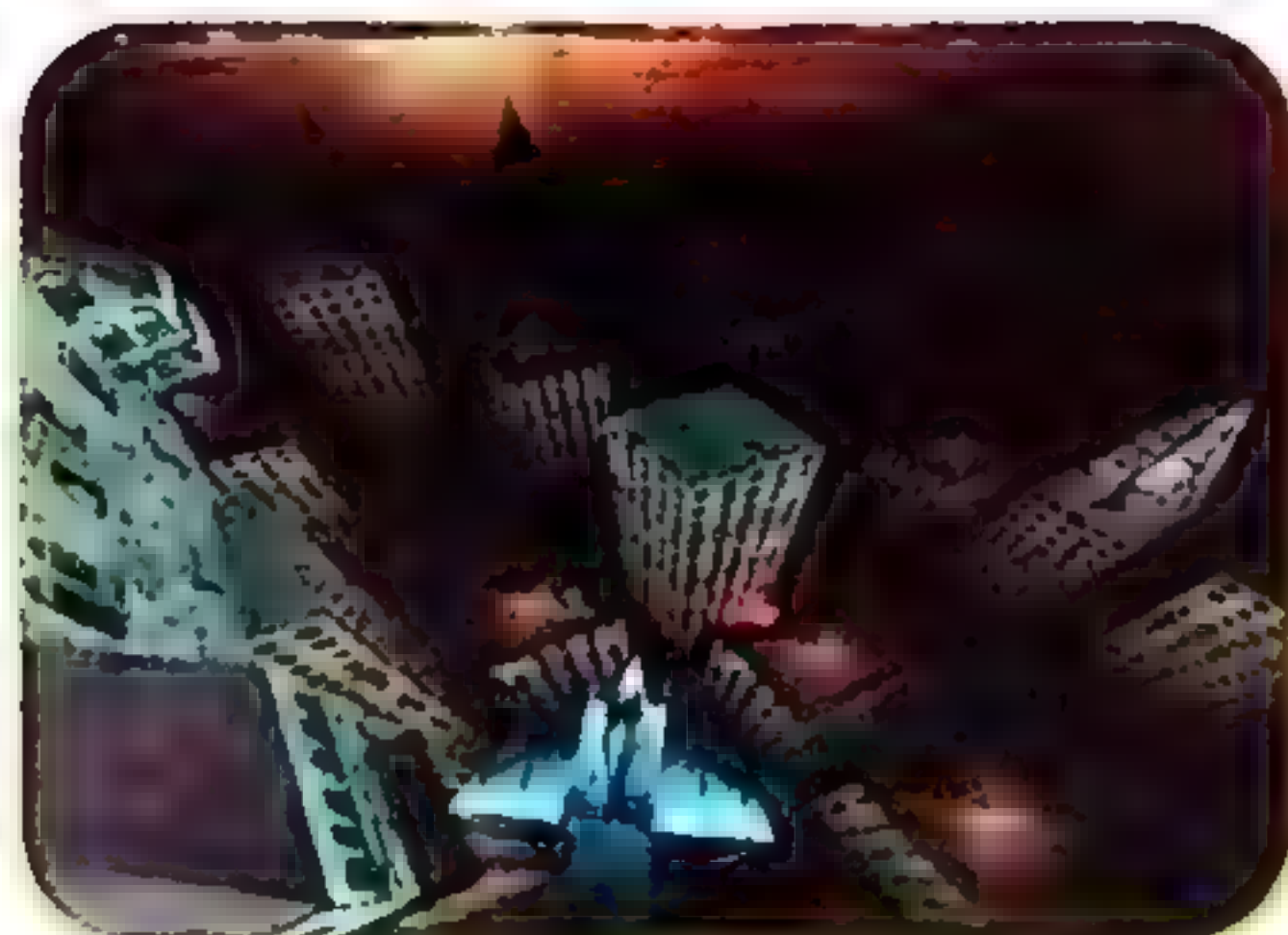
MICROSOFT

Iako se većini nas pri spomenu Microsoftovog imena i asocijacija vezanih uz njih stvara gorak okus u ustima, ipak im moramo priznati da su ove i prošle godine dosta doprinijeli razvoju industrije računalnih igara a na E3-u pokazali da će ogranak interaktivne zabave u budućnosti još više proširiti. Glavni naslov koji vam unaprijed možemo pre-

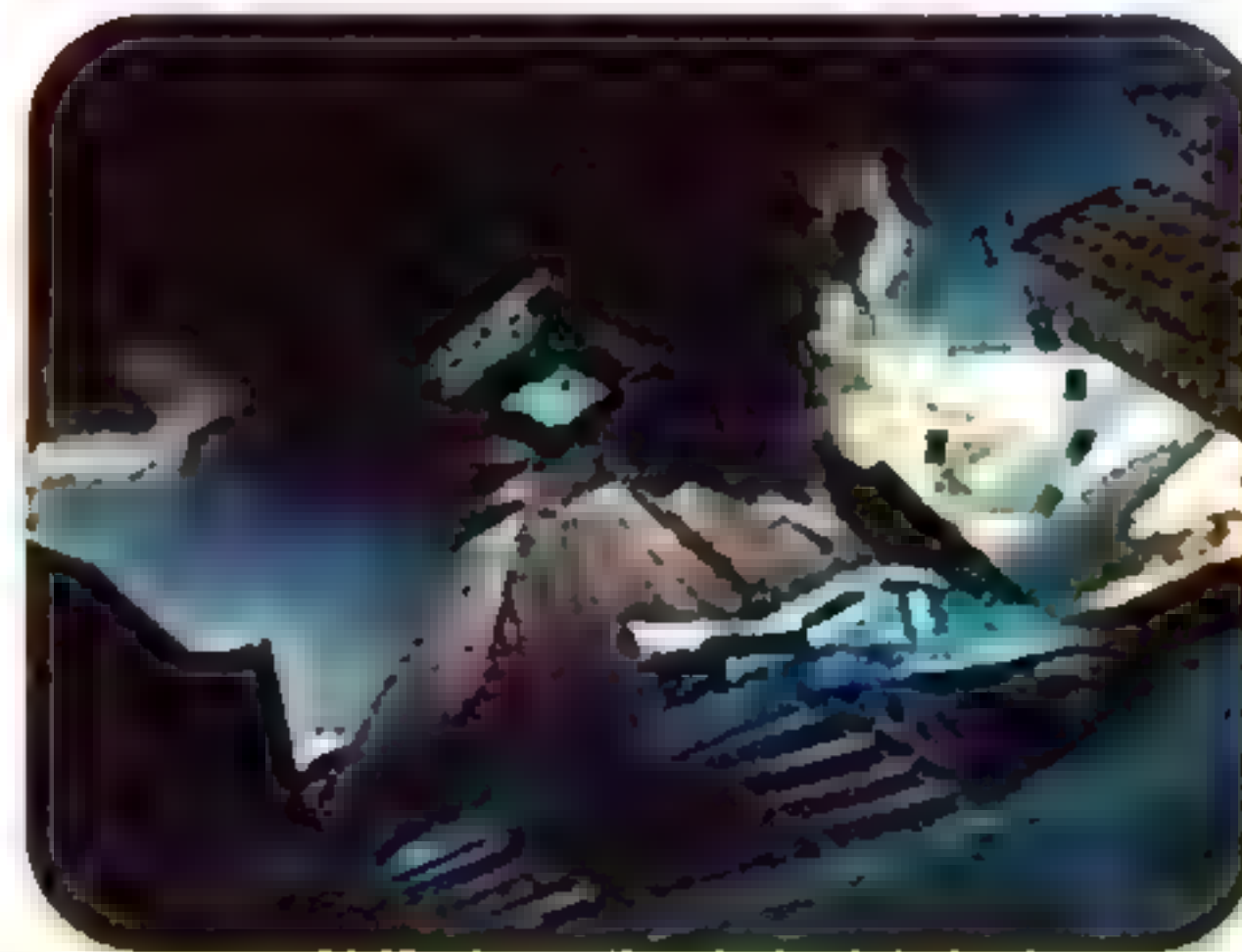
poručiti je Age of Empires 2 koji na tržištu možemo očekivati negdje početkom iduće godine. Bez obzira što je to po našem mišljenju njihov najkvalitetniji naslov, ne treba zanemariti velik broj ostalih najavljenih igara. Među njima ističu se Microsoft Combat Flight Simulator, Motocross Madness, Urban Assault te on-line RPG Asheron's Call koji svi poklonici toga žanra željno očekuju. Kako stvari stoje, Bill će svojim novim projektima pretrpati kućne trezore u kojima, vjerujemo, više i nema mjesta.



Age of Empires 2, igra koja nosi sve predispozicije za uspjeh, a i slavu prethodnog naslovka koji se vrlo dugo igrao.



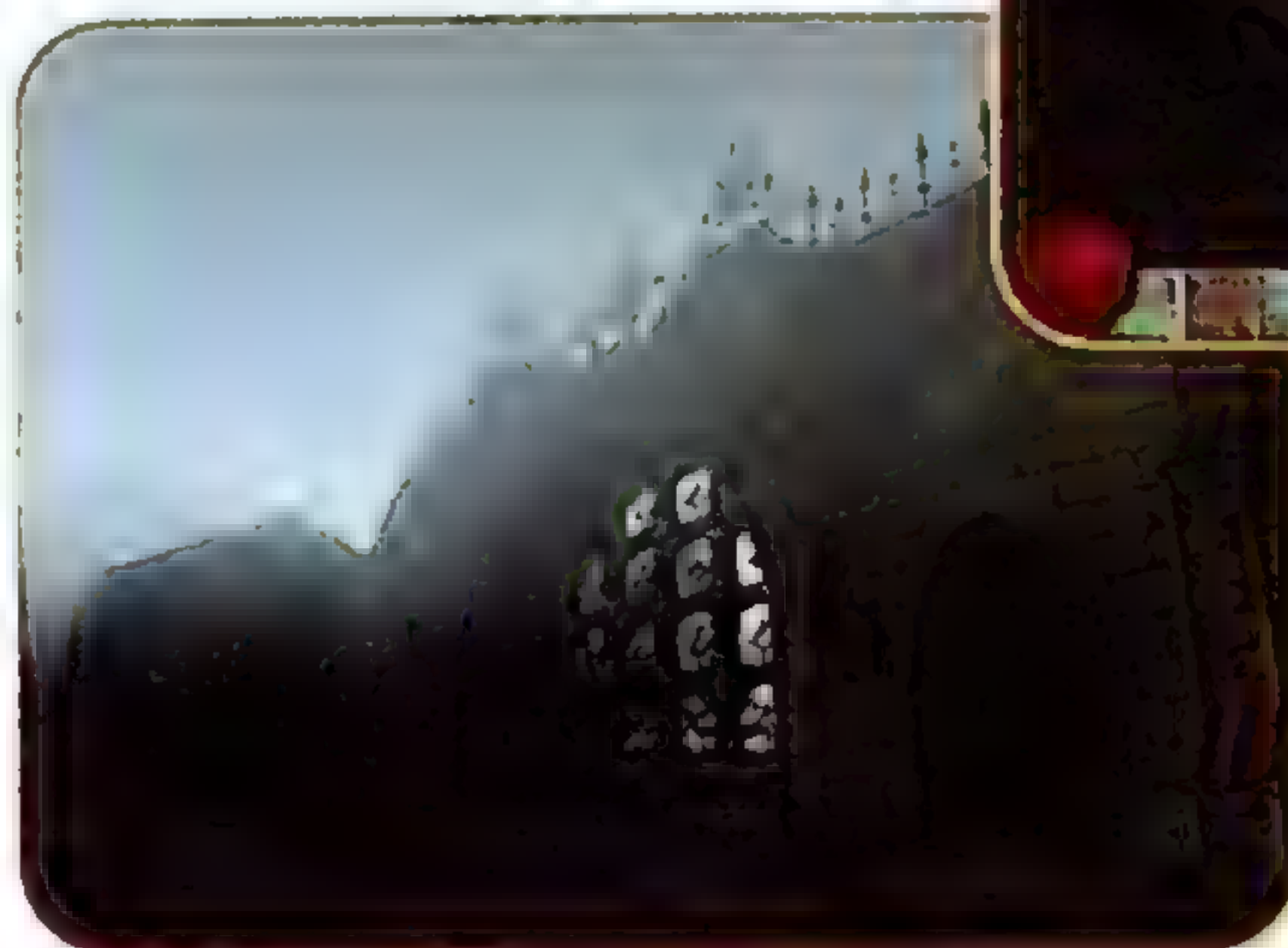
Urban Assault - čini se da će nas Microsoft "iznenaditi" još jednom zanimljivom igrom no nekarakterističnog stila.



BLIZZARD

Na svojem je štandu Blizzard izložio svega dva naslova, ali kako Blizzardu ne treba količina da bi

se dokazao i s njima je podigao veliku prašinu, posebno Diablo 2 za koji uporno tvrde kako će se pojaviti krajem godine a glasine kruže da nema nikakvih šansi za to. Druga igra koju su pokazali javnosti novi je Starcraftov expansion pod nazivom Brood Wars.



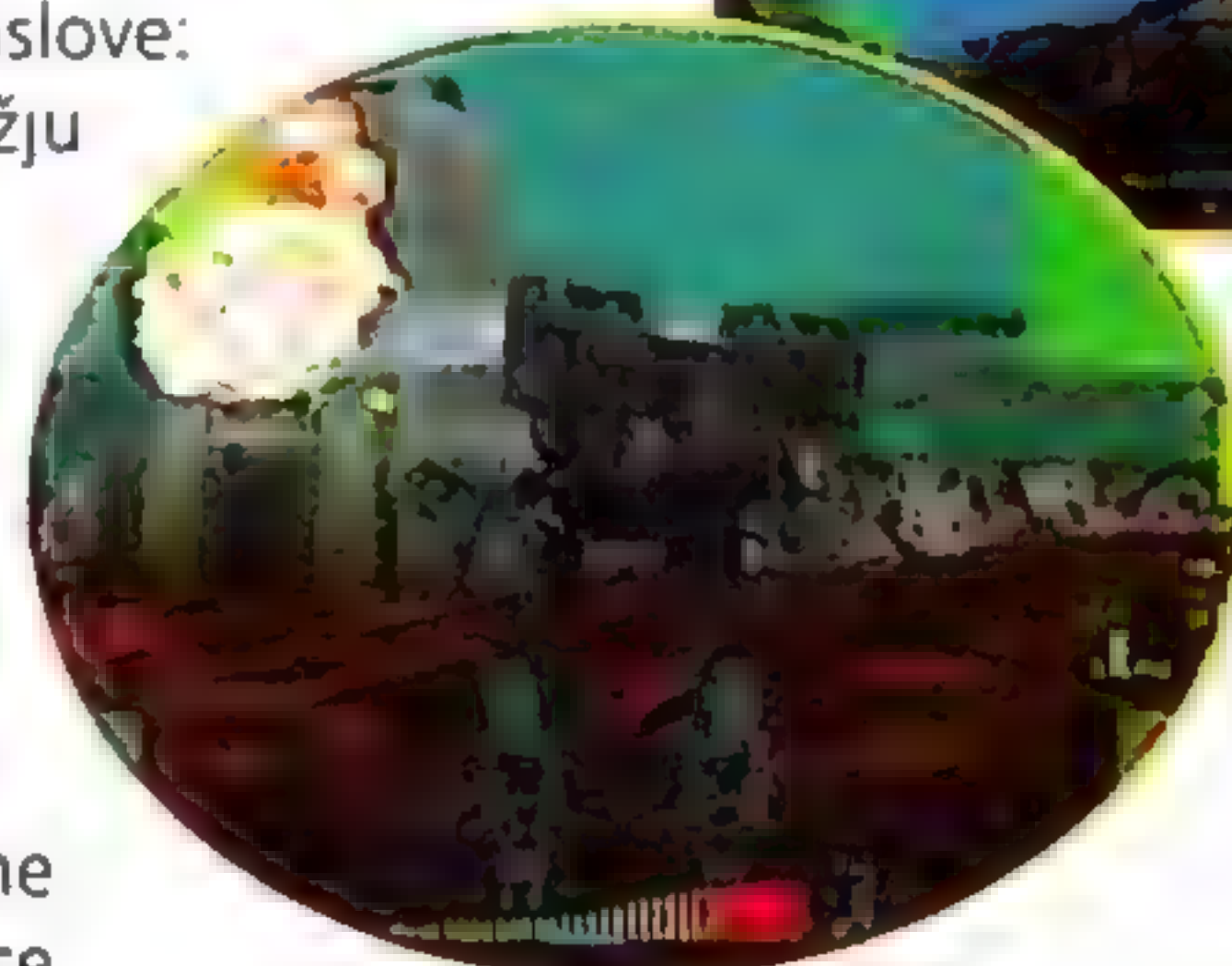
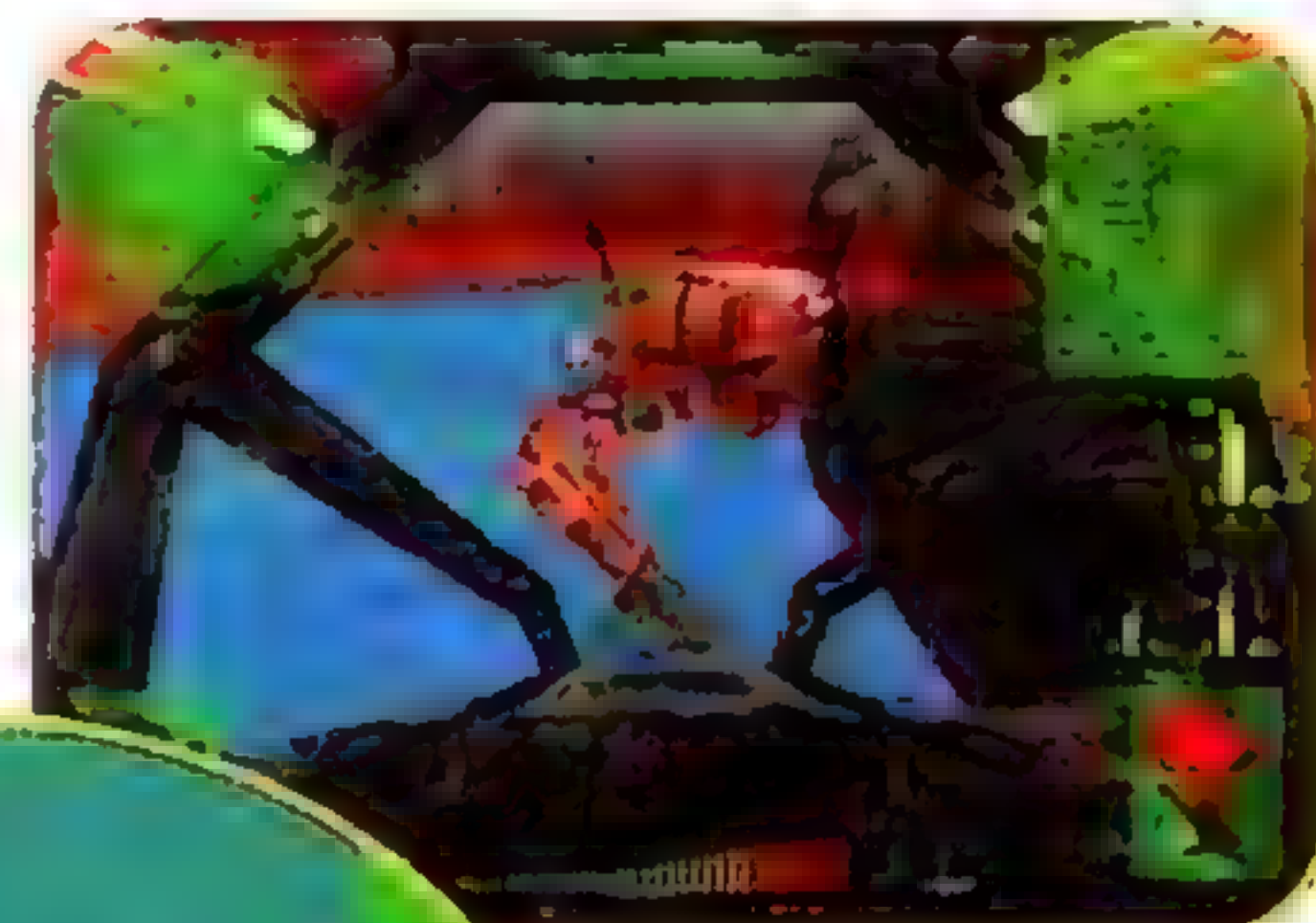
Novi će Diablo biti čak tri-četiri puta veći od svog prethodnika, čisto dovoljno da vas prikuje za računalo na duže vrijeme.

MICROPROSE

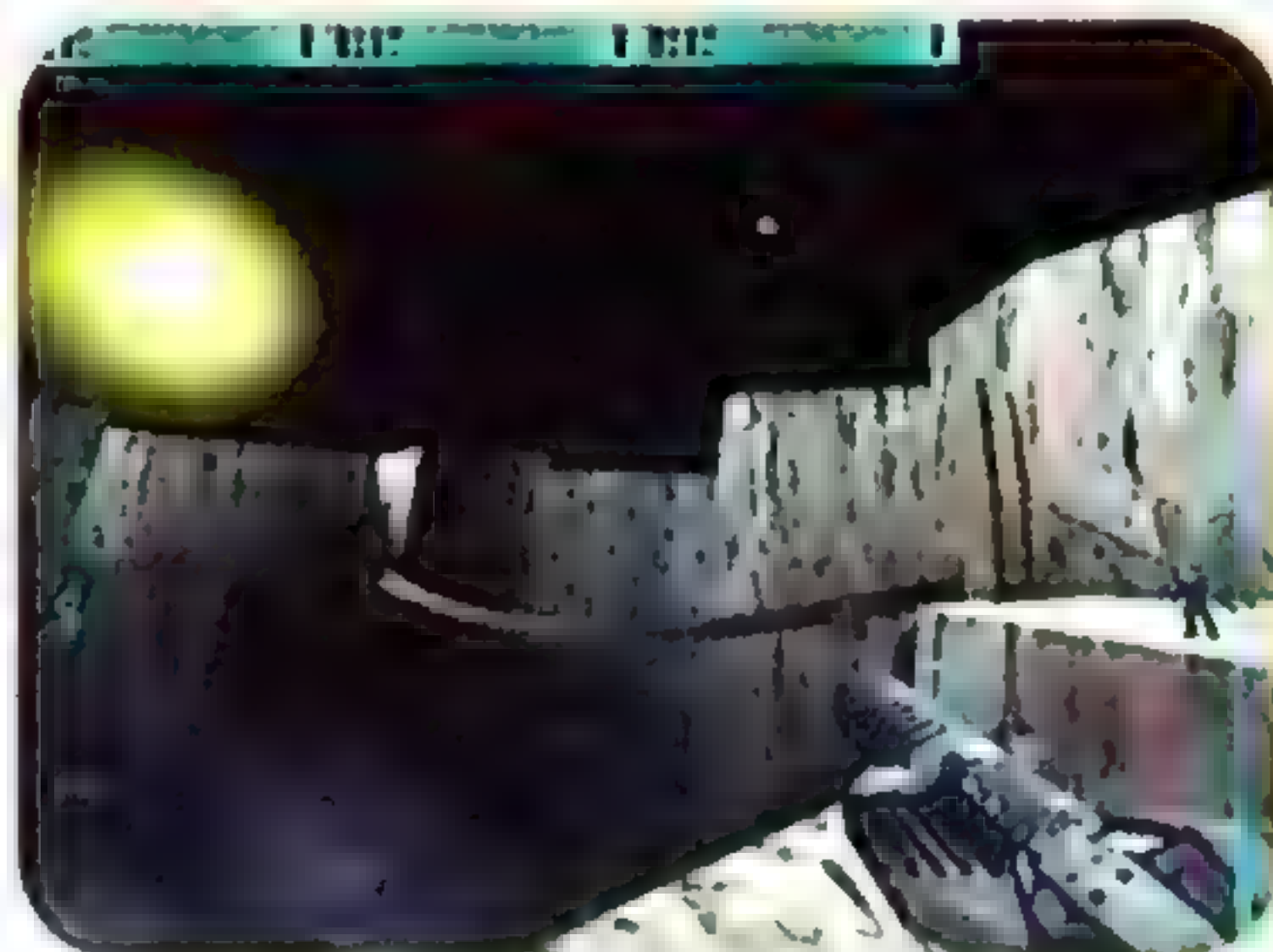
Vrlo zapažena karakteristika ovogodišnjeg E3-a je da se skoro svaka tvrtka predstavila određenom skupinom naslovima iste tematike, tj. serijalima (poput Star Warsa čiju je ideju Lucas Arts iskoristio do krajnjih granica). I Microprose je, naravno, poput drugih predstavio takve naslove:

u X-COM okružju pojavljuju se dvije igre, simulacija X-COM: Interceptor i 3D pucačina koja rabi Unrealov engine X-COM: Alliance.

Drugu skupinu predstavlja takozvani Mech serijal igrima Mechcommander (uskoro će se pojaviti i u našim trgovinama) i simulacija Mechwarrior 3. Od ostalih igara vrijednih spomena, tu su još simulacije European Air War i Falcon 4.0, Top Gun: Hornet's Nest i Gunship 3, zatim Star Trek: Klingon Honour Guard koji je prva 3D pucačina napravljena prema Star Treku a usto rabi i proslavljeni Unreal engine i Civilization multiplayer remake Civilization 2: Test of Time. Neke od nabrojanih igara stvarno će vas iznenaditi svojom kvalitetom, no većina njih će vas prilično razočarati ili ostaviti ravnodušnima.



Dvije zastupljene tematike, Mechwarrior i X-COM, primarni su nositelji Microprosove liste igara od kojih očekuju financijski uspjeh.



su F-16-Viper i Mig-29 Fulcrum, klasične simulacije borbenih zrakoplova za koje se Novalogic specijalizirao. Između njih postoji velika sličnost u tehničkoj izvedbi - obje rabe sličan engine, što uopće nije čudno s obzirom da bi se istodobno trebale pojaviti na tržištu.

ELECTRONIC ARTS

Uz Activision, među izdavačima se sa svojih dvadesetak naslova najviše isticao Electronic Arts i njegovi poznati ogranci Origin, Bullfrog, Janes i ostali. No, pobrojimo ukratko važniji dio igara u kojima ćemo uživati tijekom ove i sljedeće godine. Iz Origina stiže Ultima: Ascension, deveti i posljednji nastavak Ultima serijala, iz Bullfroga tu je već najavljeni Populous: The Beginning i konačno potvrđeni Dungeon Keeper 2 koji će briljirati u potpunoj 3D grafici. Iz Janesa, EA-ovog ogranka specijaliziranog za simulacije, stižu dvije nove poslastice za prave obožavatelje zrakoplovnih simulacija - World Air Power: Israeli Air Force i Fighter Legends: Europe 1944, te pomorska simulacija Jane's Fleet Command. Osim nabrojanih igara, važno je još spomenuti u Hackeru već nekoliko puta najavljivani Sim City 3000, Alpha Centauri (u suradnji s Firaxisom), StarCon (u suradnji s Accoladeom) te brojne druge igre o kojima se već čulo ili će se tek čuti.

Raznolikost, brojnost ali i kvaliteta proizvoda vrline su koje rijetko možemo naći među izdavačima i proizvođačima računalnih igara, srećom uvijek postoje iznimke poput Electronic Artsa.

Fighter Squadron koju najavljujemo na stranicama vašeg najdražeg časopisa za računalne igre (hmm, koji bi to mogao biti!), ah da tu je i Quake 3, o kojem se još uvijek šuti (no propjevat će oni uskoro), Heretic 2... Zar vam to nije dosta? Meni je, zato ću tu stati s nizanjem zanimljivih igara na kojima Activision pažljivo radi i na "pametniji" način utrošiti svoje slobodno vrijeme.



Posljednjih mjeseci iz Activisiona neprestano stižu brojna iznenađenja u vidu izvrsnih igara i novih projekata koji će pomaknuti granice računalne zabave, ni na E3-u se nisu mogli odreći te navike.



WESTWOOD

Vjerojatno ste već primijetili na naslovnici novog Hackera da oba Special Reporta RPG Lands of Lore 3 i RTS Comand&Conquer: Tiberian Sun stižu od iste tvrtke. Da, tako je, nismo mogli odoljeti a da vam ne pokažemo kakve krasote Westwood sprema do kraja godine. Osim tih dvaju naslova, Westwood je na E3-u prezentirao i remake poznatog RTS-a Dune 2000 koji je bez ikakvih problema zadivio svu tamošnju publiku.

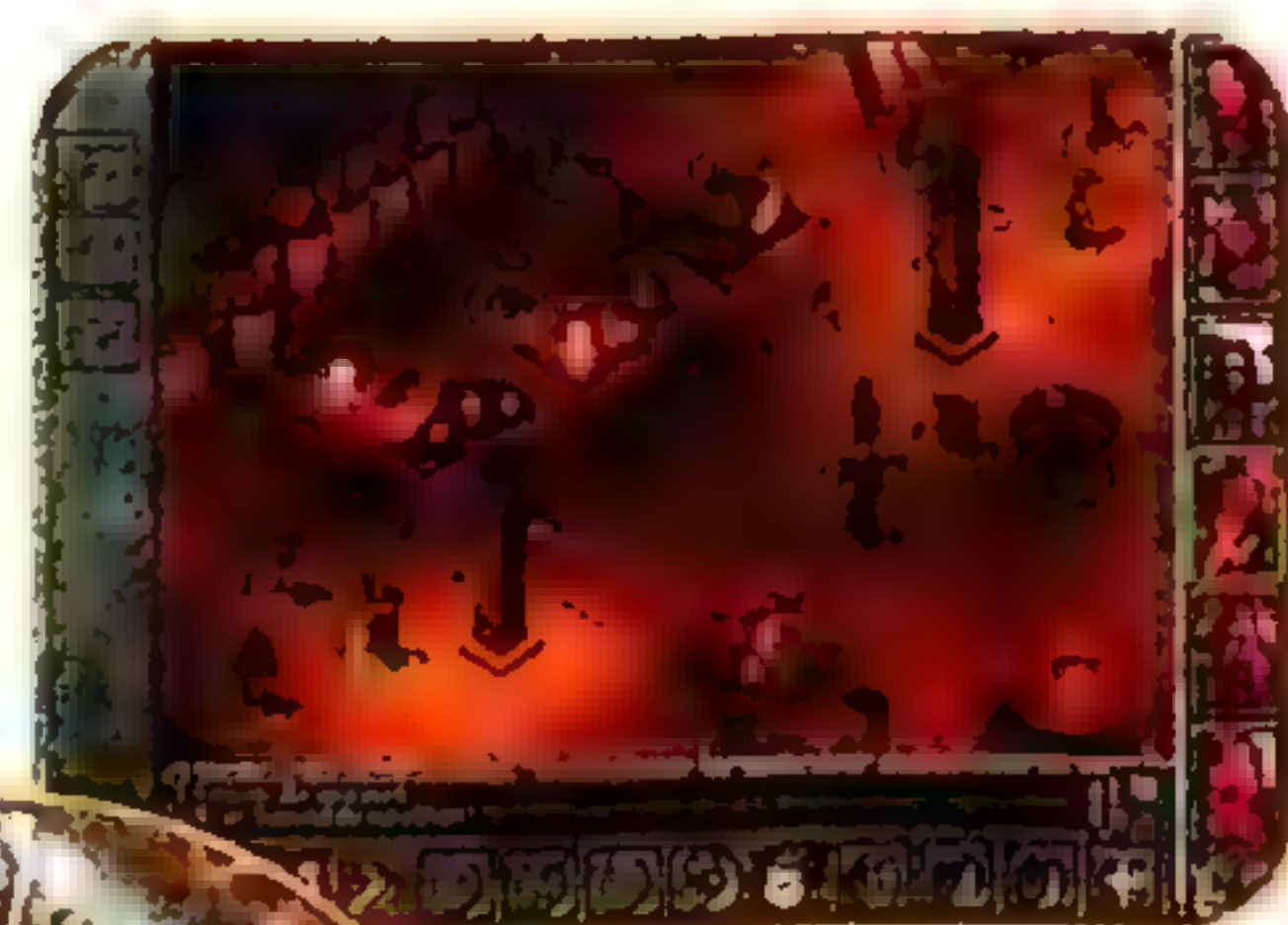


Dune 2000, remake igre Dune 2, prvog pravog RTS-a zaslužnog za stvaranje tog žanra koji danas svi kloniraju.



INTERPLAY

Čak sedamnaest igara ove godine prezentirao je Interplay na E3-u. Zahvaljujući našem pomnom praćenju događaja u industriji računalne zabave, za većinu njih ste već čuli, no pobrojiti ćemo one važnije. Kolonu predvodi Descent 3 i njegov brat po oružju Descent: Freespace koji će se suprostaviti novonastaloj konkurenciji Forsakena, odmah iza njih slijede RPG-ovi Fallout 2 i Baldur's Gate, te tri zanimljive



Glavne uzdanice Interplayevog RPG odjela Black Islea su futuristično osmišljen Fallout 2 i Baldur's Gate predstavnik klasičnih AD&D RPG-ova.



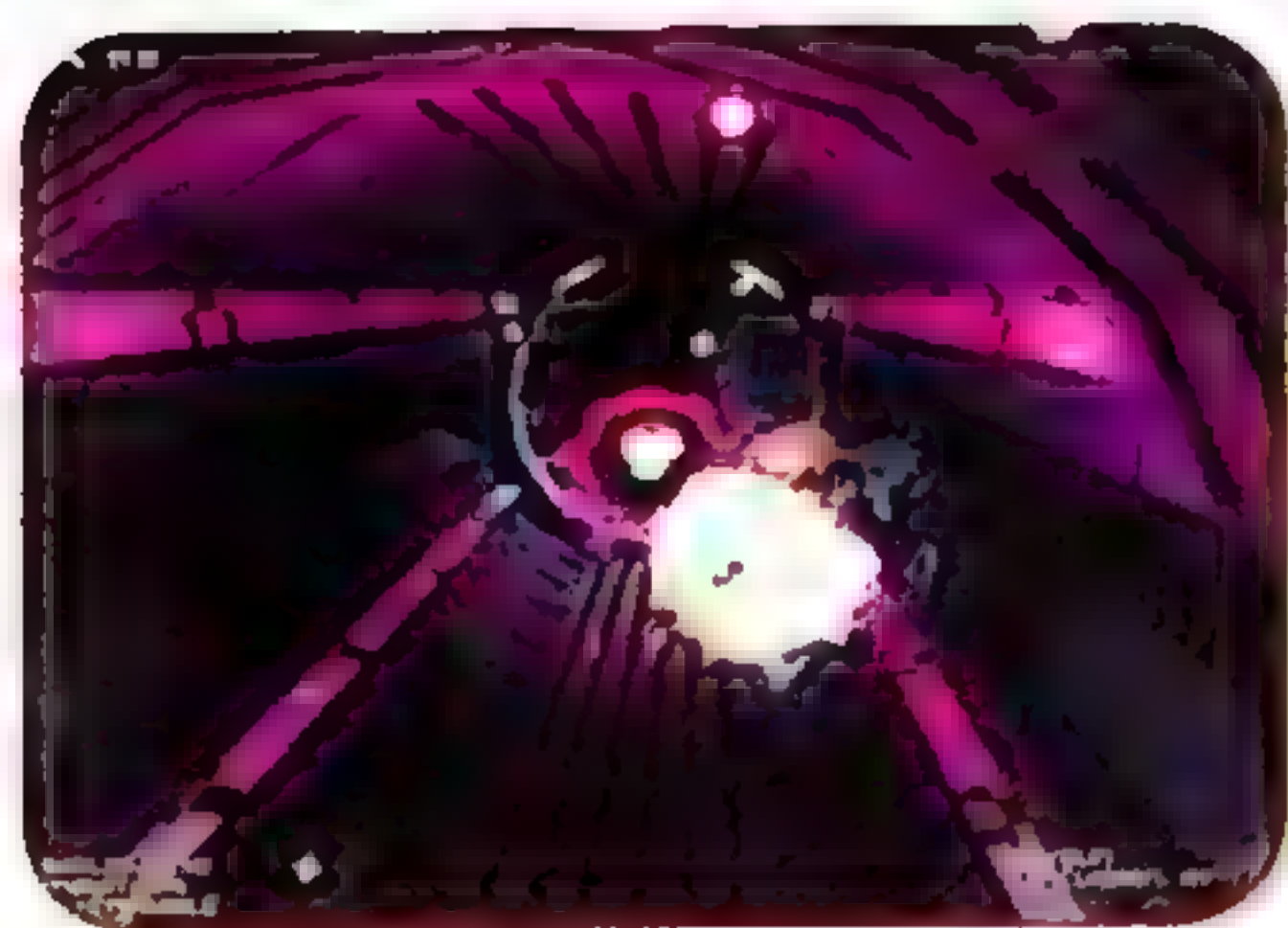
ACTIVISION

- div među divovima

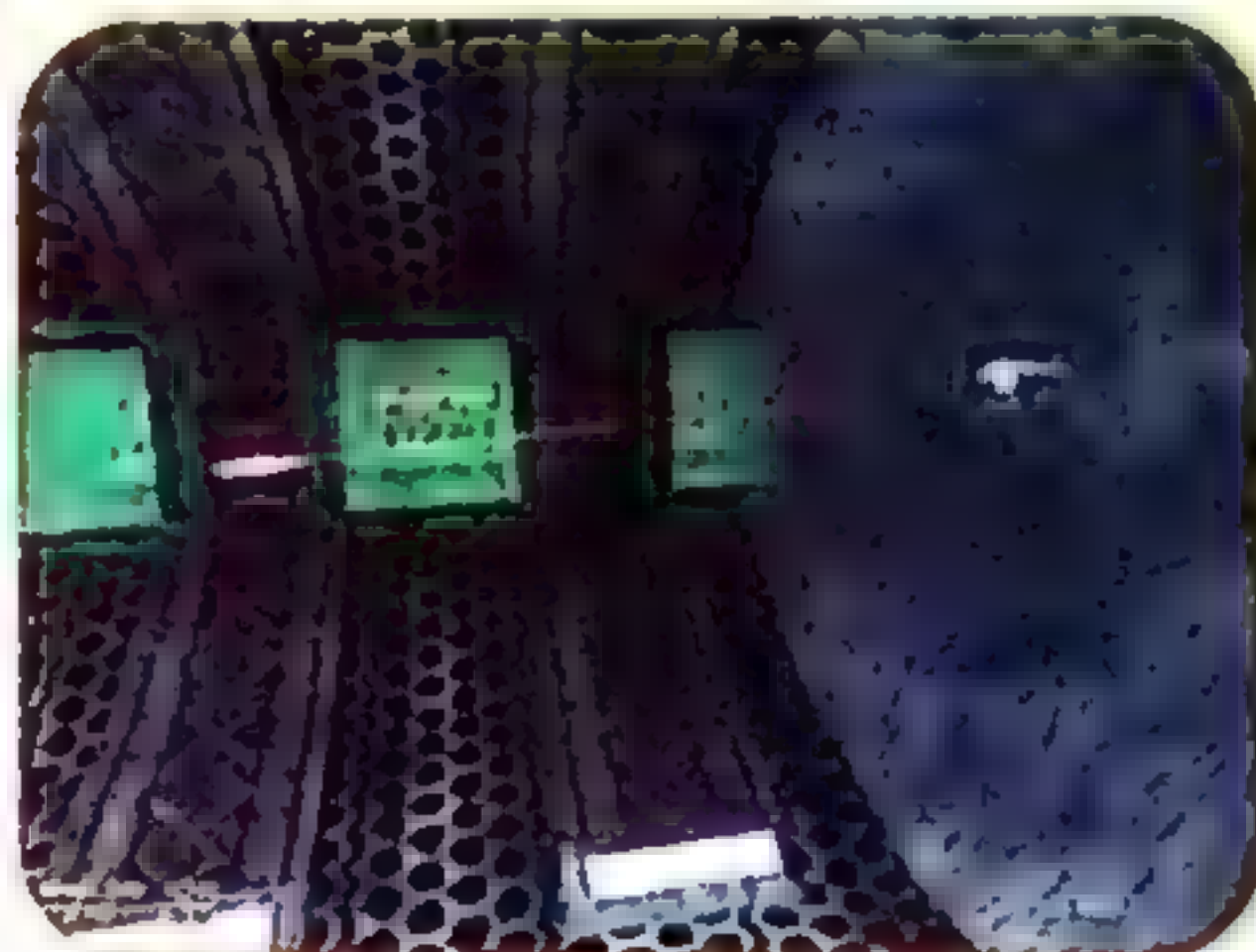
Ako itko na tržištu može konkurrirati Electronic Artsu, vodećem svjetskom izdavaču, onda je to Activision. Što nam to oni spremaju u skoroj budućnosti? Hm, da vidimo, tu su neke igre sumnjivog imena: Beneath, Vigilante 8 (pročitajte recenziju u ovom broju), Third World, Legend of the Five Rings, Dark Regin 2 (zasad samo glasina), nastavak famoznog Interstatea '76, luđačka igra puna akcije Interstate '82, simulacija



igre Star Trek tematike od kojih svaka predstavlja zaseban žanr - simulacija Star Trek: Klingon Academy, RTS Star Trek: Starfleet Command i avantura Star Trek: Secret of Vulcan Fury. Akcijski žanr je također poprilično zastupljen igrama Kingpin, Messiah, Citizen Kabuto i Heart of Darkness. Ovo je Interplayev dosad najveći nastup na ovako velikim konvencijama poput E3-a, što se može zaključiti već iz broja prezentiranih igara.



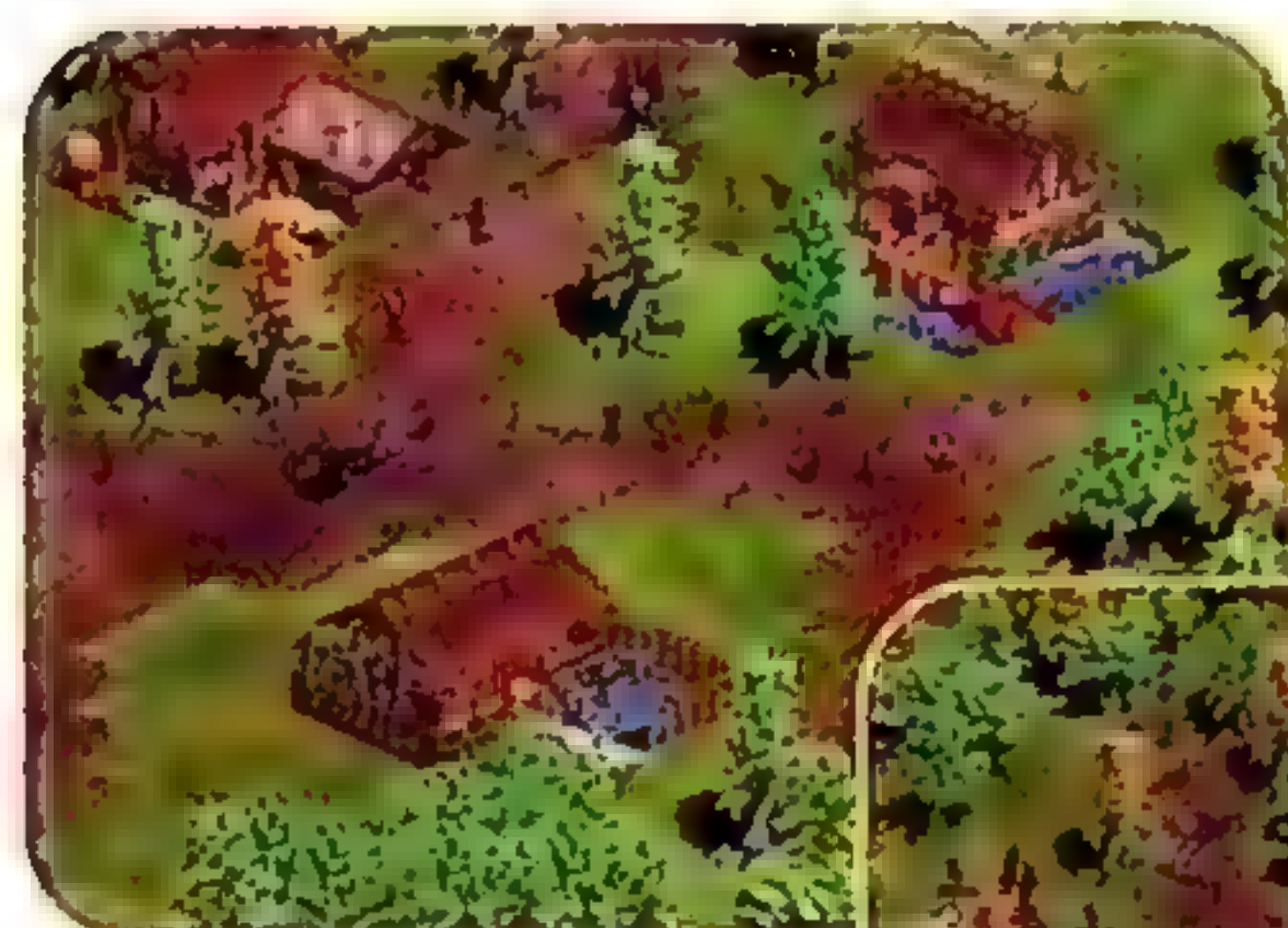
Descent 3 će svoju finalnu verziju konačno dočekati krajem godine, no upitna je kakvoća njegovog enginea koji je možda već zastario jer se na njem počelo davno raditi.



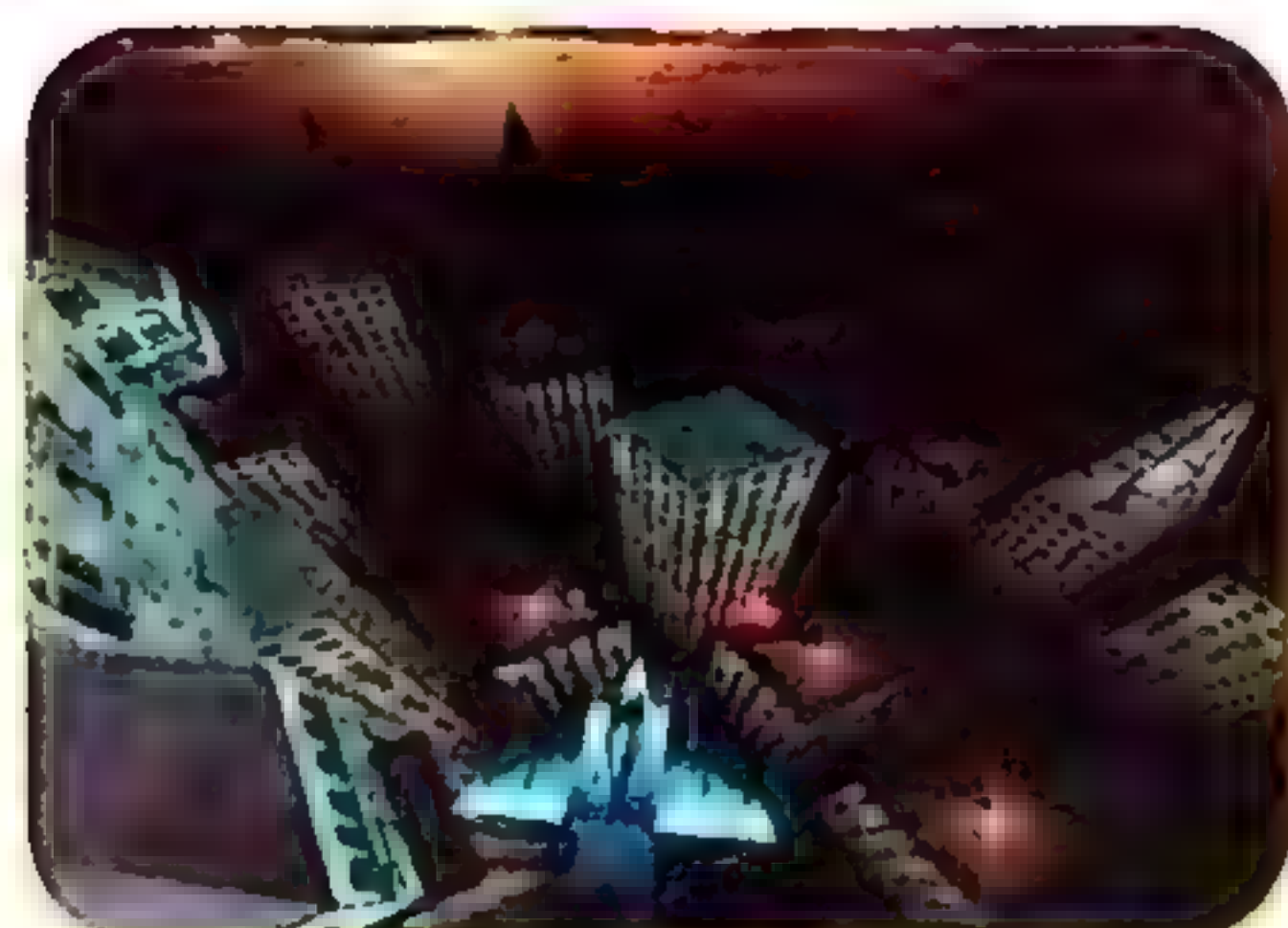
MICROSOFT

Iako se većini nas pri spomenu Microsoftovog imena i asocijacija vezanih uz njih stvara gorak okus u ustima, ipak im moramo priznati da su ove i prošle godine dosta doprinijeli razvoju industrije računalnih igara a na E3-u pokazali da će ogranak interaktivne zabave u budućnosti još više proširiti. Glavni naslov koji vam unaprijed možemo pre-

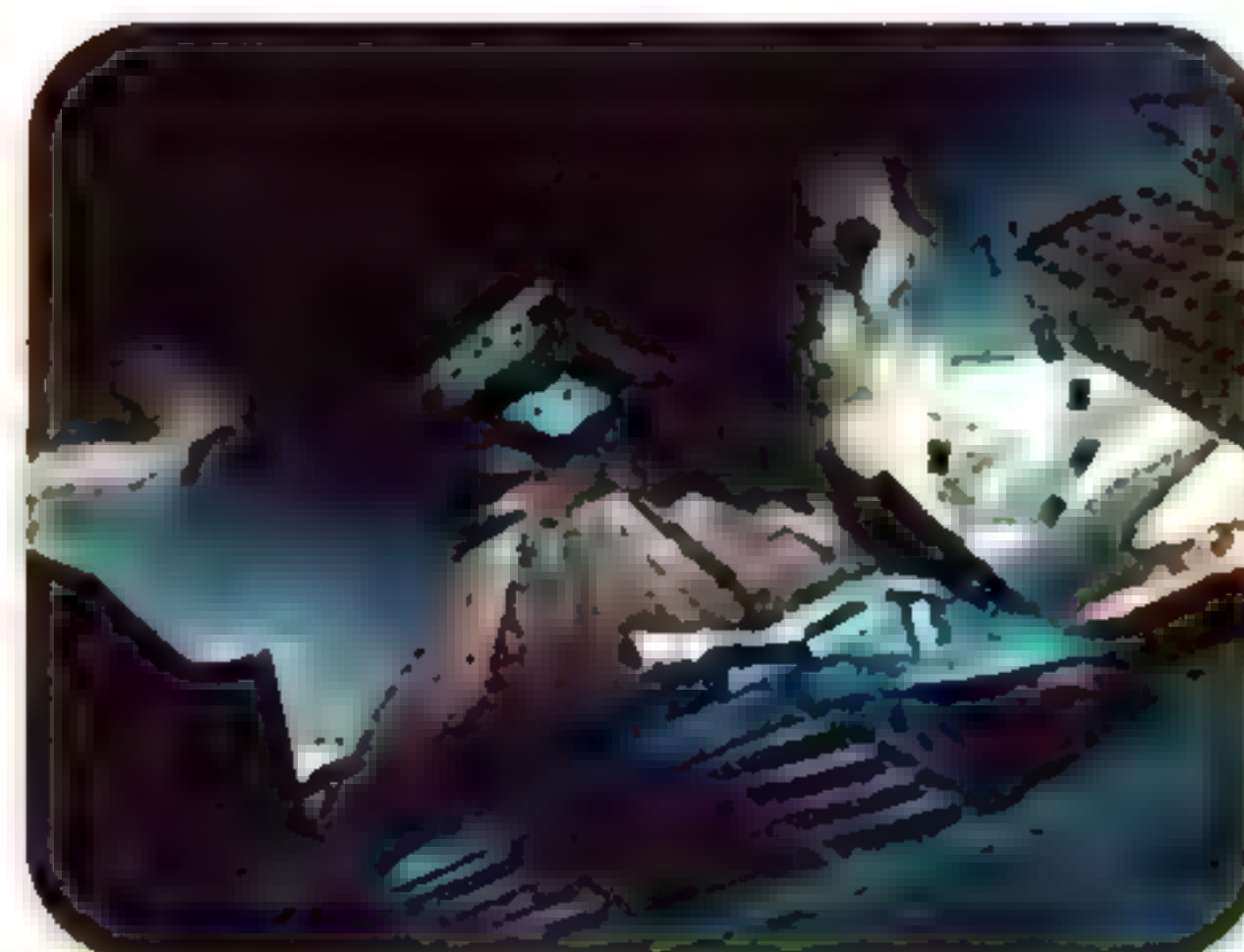
poručiti je Age of Empires 2 koji na tržištu možemo očekivati negdje početkom iduće godine. Bez obzira što je to po našem mišljenju njihov najkvalitetniji naslov, ne treba zanemariti velik broj ostalih najavljenih igara. Među njima ističu se Microsoft Combat Flight Simulator, Motocross Madness, Urban Assault te on-line RPG Asheron's Call koji svi poklonici toga žanra željno očekuju. Kako stvari stoje, Bill će svojim novim projektima pretrpati kućne trezore u kojima, vjerujemo, više i nema mjesta.



Age of Empires 2, igra koja nosi sve predispozicije za uspjeh, a i slavu prethodnog naslova koji se vrlo dugo igrao.



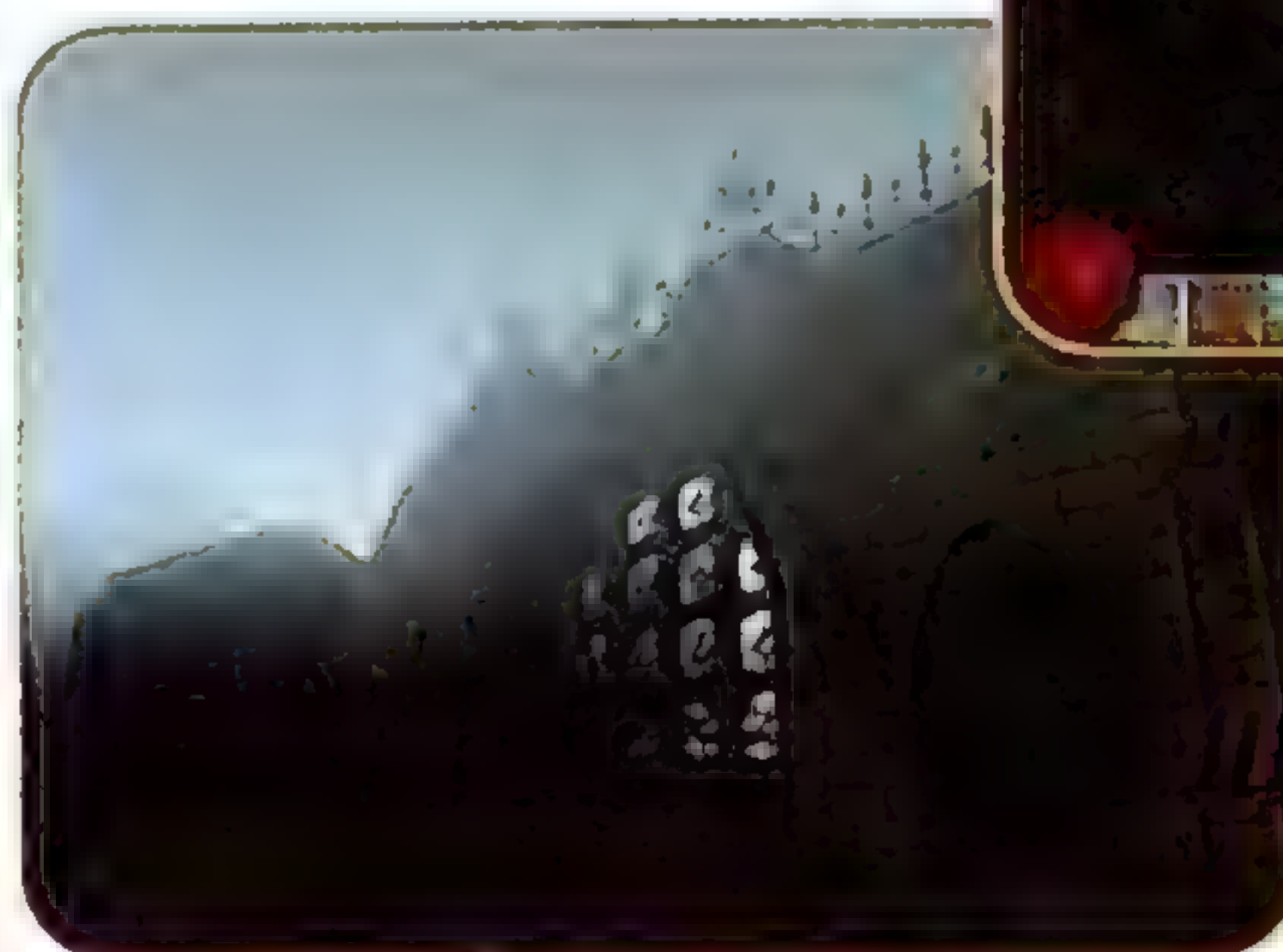
Urban Assault - čini se da će nas Microsoft "iznenaditi" još jednom zanimljivom igrom no nekarakterističnog stila.



BLIZZARD

Na svojem je štandu Blizzard izložio svega dva naslova, ali kako Blizzardu ne treba količina da bi

se dokazao i s njima je podigao veliku prašinu, posebno Diablo 2 za koji uporno tvrde kako će se pojaviti krajem godine a glasine kruže da nema nikakvih šansi za to. Druga igra koju su pokazali javnosti novi je Starcraftov expansion pod nazivom Brood Wars.

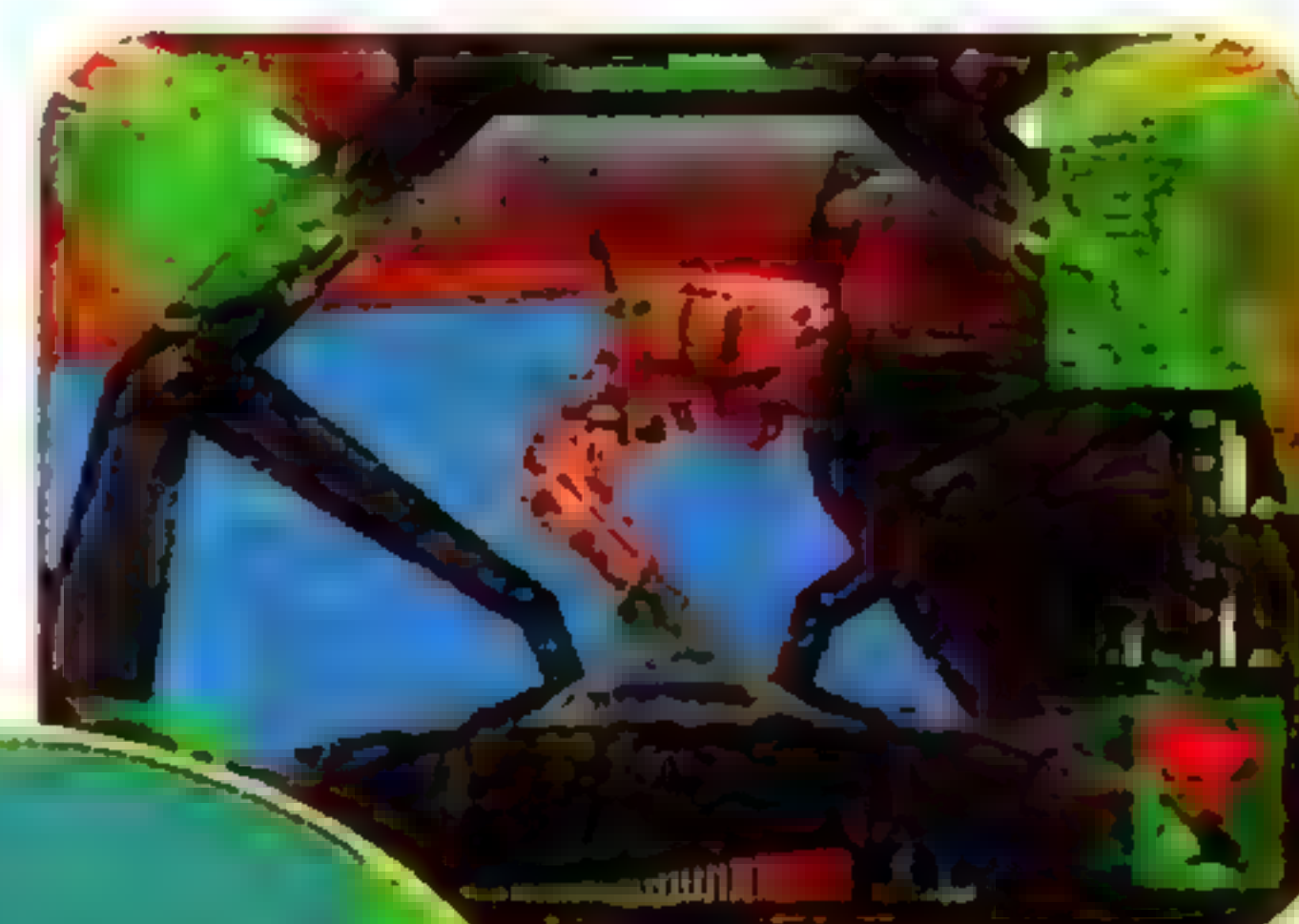


Novi će Diablo biti čak tri-četiri puta veći od svog prethodnika, čisto dovoljno da vas prikuje za računalu na duže vrijeme.

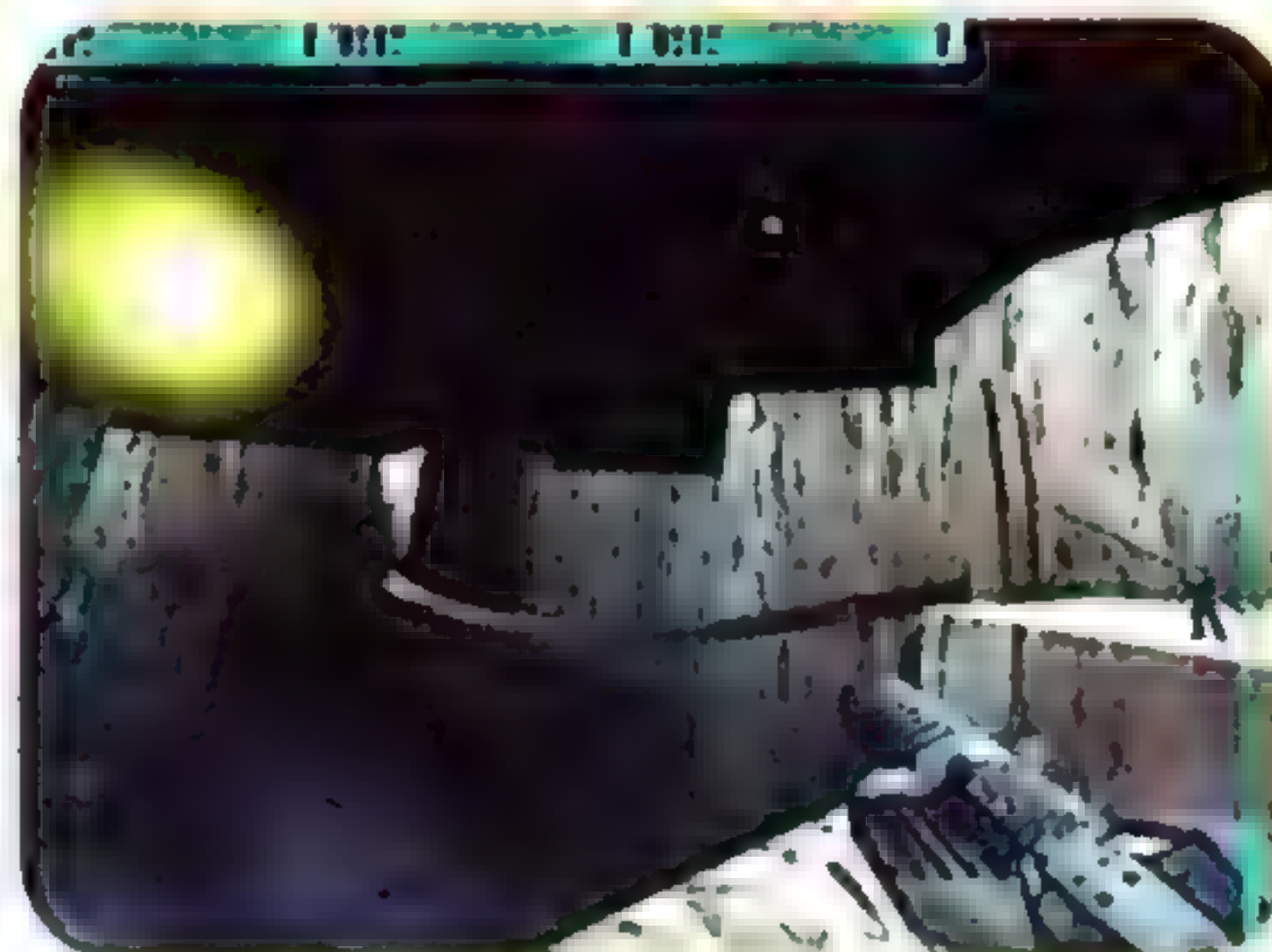
MICROPROSE

Vrlo zapažena karakteristika ovogodišnjeg E3-a je da se skoro svaka tvrtka predstavila određenom skupinom naslovima iste tematike, tj. serijalima (poput Star Warsa čiju je ideju Lucas Arts iskoristio do krajnjih granica). I Microprose je, naravno, poput drugih predstavio takve naslove:

u X-COM okružju pojavljuju se dvije igre, simulacija X-COM: Interceptor i 3D pucačina koja rabi Unrealov engine X-COM: Alliance. Drugu skupinu predstavlja takozvani Mech serijal igrama Mechcommander (uskoro će se pojaviti i u našim trgovinama) i simulacija Mechwarrior 3. Od ostalih igara vrijednih spomena, tu su još simulacije European Air War i Falcon 4.0, Top Gun: Hornet's Nest i Gunship 3, zatim Star Trek: Klingon Honour Guard koji je prva 3D pucačina napravljena prema Star Treku a usto rabi i proslavljeni Unreal engine i Civilization multiplayer remake Civilization 2: Test of Time. Neke od nabrojanih igara stvarno će vas iznenaditi svojom kvalitetom, no većina njih će vas prilično razočarati ili ostaviti ravnodušnima.



Dvije zastupljene tematike, Mechwarrior i X-COM, primarni su nositelji Microprosove liste igara od kojih očekuju financijski uspjeh.





Nažalost, još uvijek ne možemo vjerovati Sierrinom obećanju da će se Half-Life pojaviti ovoga ljeta. A kako bismo i mogli, s obzirom na broj dosadašnjih odgađanja.



SIERRA

Sierra, pravi hiperproduktivac, također je nastojala na najbolji način predstaviti svoje buduće proizvode. Među naslovima je i gomila smeća, na što smo od Sierrine već navikli otkako se okrenula hiperprodukciji igara. Ipak, osvještavajući dio Sierrino

menagmenta zadržao je dio tradicije izdavanja kvalitetnih avantura kakvima je tvrtka svoj život i započela, te avanture su: Gabriel Knight 3, Quest for Glory 5 i King's Quest: Mask of

Eternity (o njima ste već dosta informacija dobili u prijašnjim brojevima). Slabije upućenima samo su avanture Sierrine kvalitetniji naslovi, ali srećom, to je potpuna zablude - tu se krije još i zanimljiva 3D pucačina Half Life, za koju se stvarno molimo da konačno izađe u prodaju (po nekim izvorima, to će se dogoditi tijekom ljeta), treći nastavak navodno uspješne strategije Caesar i prva interaktivna igra, simulacija, napravljena po uzoru na futuristične Babylon 5 TV serijale. Za fanatične ljubitelje velikih brzina i mirisa spaljenih guma spremaju se Grand Prix Legends i NASCAR racing 3 koje nikako ne smiju propustiti. U nešto daljoj budućnosti ogranak Sierra FX

(prije Yosemite Entertainment) sprema niz igara posvećenih remek-djelima utemeljitelja fantastičnog žanra

kakvog danas poznajemo, Tolkienu i njegovim romanima Lord of The Rings, Hobbit i ostalima. Uskoro bi se u prodaji trebali

naći i još neki nekoliko puta odgađani

naslovi: Starsiege

(Earthsiege 3) i Police Quest SWAT 2.

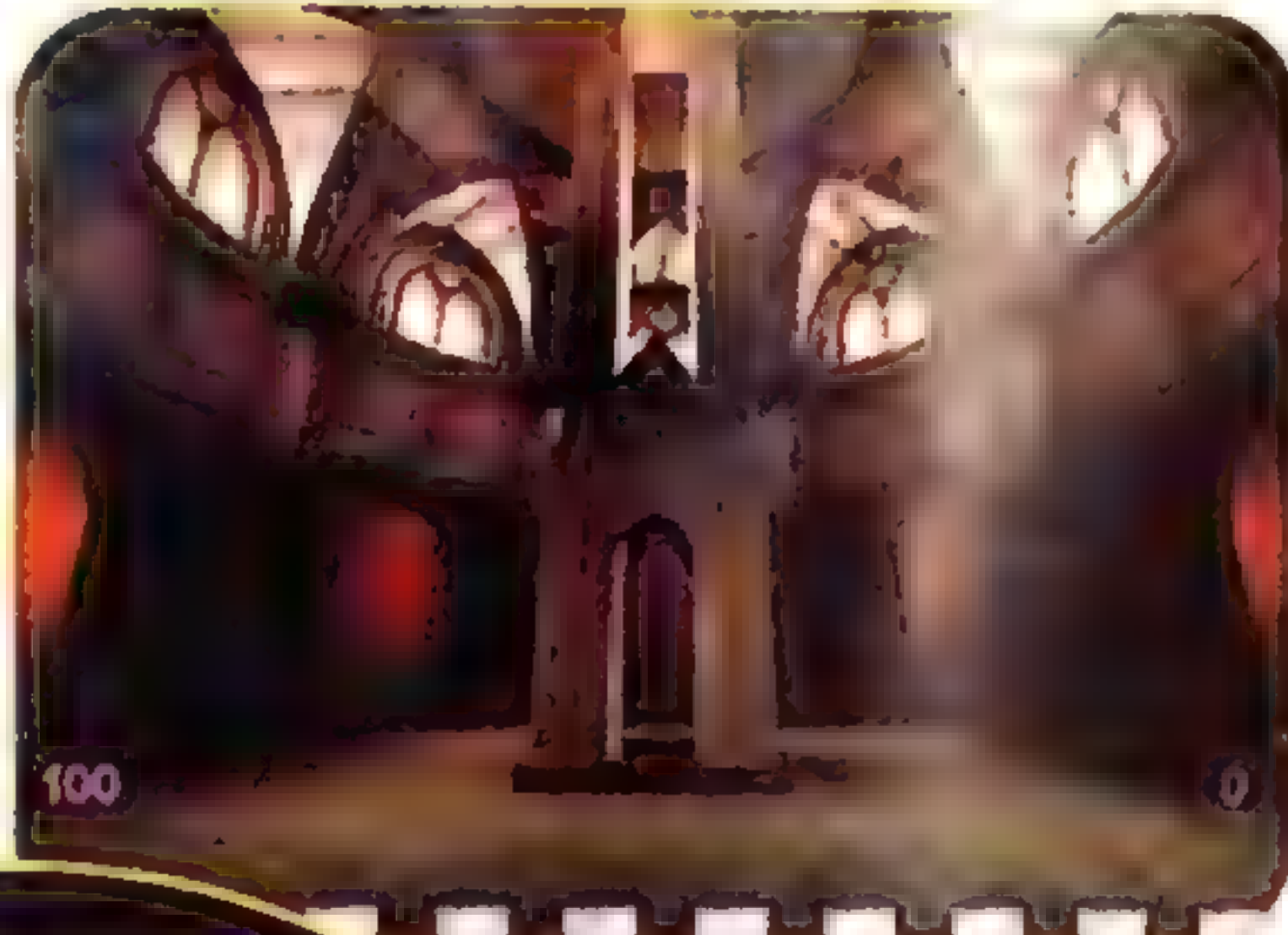
Nabrojani niz proizvoda tek je mali dio iz hrpetine igara koje se barem nekim elementima ističu iznad tržišnog prosjeka, o ostalim naslovima progovoriti ćemo u sljedećim brojevima.



Zavjere, misteriji, ubojstva, Gabriel Knight 3: Blood of The Sacred, Blood of the Damned ih ima sve; ako imalo cjenite avanturistični žanr, ovu ćete igru poželjeti na policama svoje kućne kolekcije.

GT INTERACTIVE

Dosad se GTI svojim radom nije uspio izditi u svijetu računalne zabave iako su neke igre imale i uspješnih trenutaka. Nedavnom navodnom kupnjom Virgina i izdavanjem Unreala koji nas je zapanjio svojom igrivošću i ljepotom grafike stvari bi u GTI-u mogle krenuti u pozitivnom smjeru, što potkrepljuje i činjenica da su na E3-u prikazali malen ali odabran broj potencijalnih hitova. Nakon što je izašao Unreal, tijekom godine uslijedit će niz igara istog žanra - 3D pucačina od kojih nas najviše interesira 3D Realmsov Duke Nukem Forever i Prey, Monolithov Blood 2, Legend Entertainmentov Wheel of Time (također rabi Unreal engine) te Reality Bytesov Dark Vengeance najavljen u prošlom broju Hackera. GT Interactive je velik izdavač Playstation naslova, što je ponovno potvrdio tijekom konvencije najavivši niz naslova za tu konzolu; neki od njih su Oddworld: Abe's Exodus (koji bi se trebao pojaviti u PC inačici), Streak, Deadball Zone i drugi



Nakon Unrealovog uspjeha, uslijedit će niz igara zasnovanih na njegovom superiornom grafičkom engineu, jedna od prvih je RPG Wheel of Time koji za GTI razvija Legend Entertainment.



EIDOS INTERACTIVE

Od Eidosovih je naslova najviše medijske pozornosti dobio Tomb Raider 3, o kojem smo nešto detaljnije progovorili na stranica Info rubrike. Tijekom E3-a, Eidos je pripremio još jedno iznenađenje zahvaljujući programerima iz Londona: preko golemog ekrana, pomoću računalne tehnologije novinari su mogli intervjuirati interaktivnu gospođicu Laru Croft koja je s njima popričala malo o svojoj budućnosti i o tome tko će je glumiti u filmu Tomb Raider. Među hrpicom naslova našla se i napola dovršena Daikatana koja bi svjetlo dana "vjerojatno" trebala ugledati najesen. Poglede brojnih posjetitelja privukao je i ostatak Eidosovih naslova - Urban Chaos, Omikron, Thief: The Dark Project, Revenant te još jedan naslov iz Ion Storma, RPG igra Anachronox. Svojim proizvodima Eidos će ove godine biti velika konkurenciju ostalim izdavačima, što ćemo najbolje vidjeti tijekom zimskih praznika kada, uostalom, izlazi Tomb Raider 3.



Nakon dvije godine čekanja, Daikatana bi se ipak konačno mogla pojaviti ove jeseni, no mogućnosti odgađanja nisu isključene.

ostali

Od bar još tisuću ostalih prezentiranih igara, našu pažnju posebno je zaokupio 3DO sa nastavcima Heroes of Might&Magica i Uprisinga, SSI sa serijom proizvoda posvećenom Warhammer 40.000 svijetu, Blue Byte nastavkom Settlersa i Incubation Mission Packom te Dreamworks Interactive sa fantastičnim Trespasserom. Među vrlo inovativnim proizvodima našla se Lionheadova strategija Black&White - još jedna igra "bogovske" tematike, ali drukčijeg pristupa od onog na koji smo navikli. Još zapaženiji je bio Virgin s naslovima Recoil, 3D RPG Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness i simulacijom F-16 Agressor. Među predstavnicima vizualno najatraktivnijih igara našao se mali ali superiorni Rage Software s dva nova naslova: Expandable i Hostile Wars koji će poput svog prethodnika

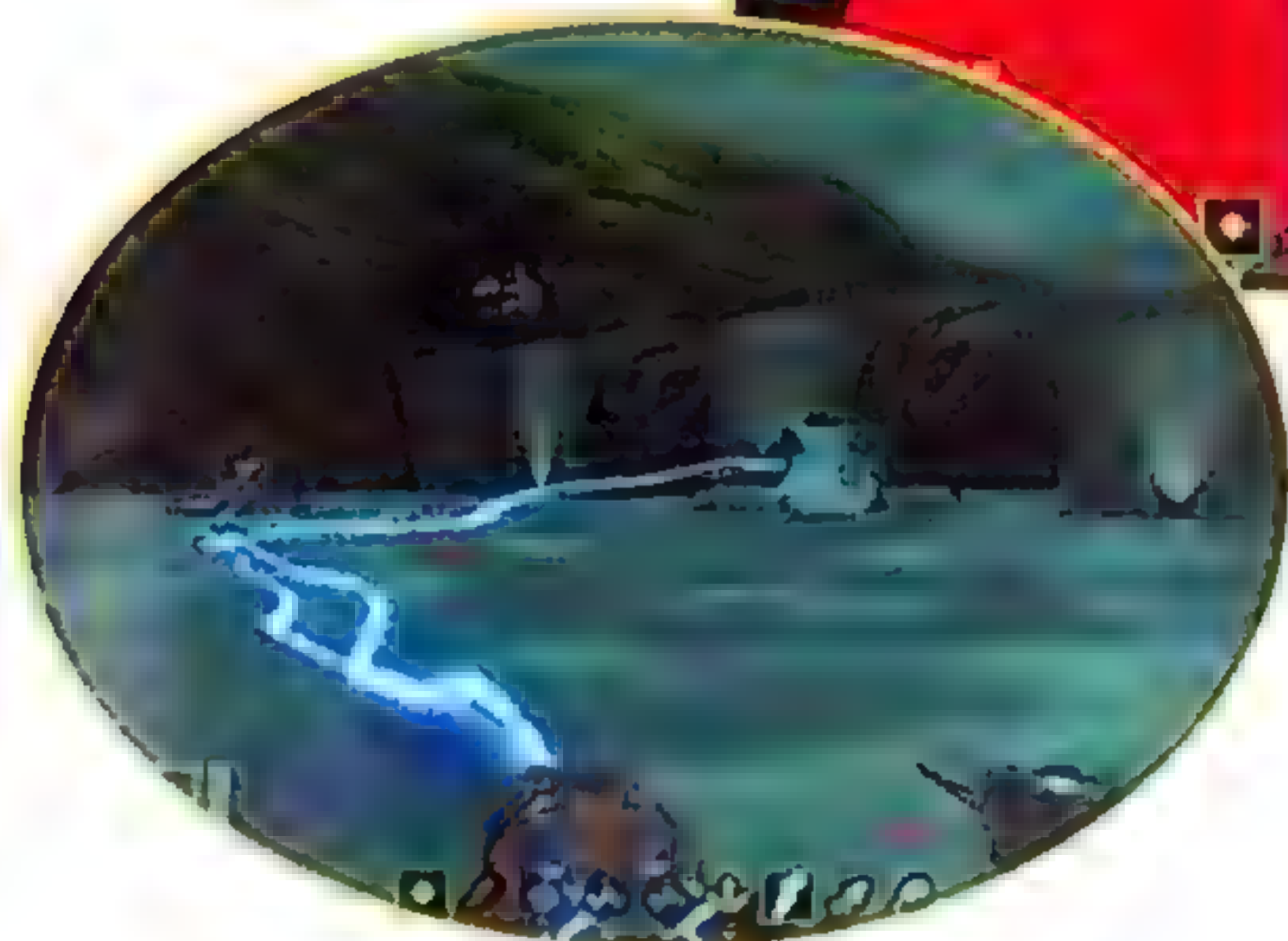
Incominga pokazati maksimalne mogućnosti 3D kartica. Među tvrtkama koje se proizvode igre za video konzole posebno se istaknuo Nintendo s dva žarko očekivana naslova: arkadicom Banjo-Kazooie i RPG-om Legend of Zelda: Ocarina of Time. Inače, iznenađujuće je koliko se velik broj novih malih programerskih kuća ove godine pojavio na E3-u. U većini njih rade poznata lica koja su napustila svoje matične tvrtke u potrazi za boljim životom, a iz strašno velikog broja istih istaknuli su se Stainless Steel Studios čiji osnivač je odgovoran za uspjeh Age of Empiresa te Nihilistic u kojem rade ljudi koji su radili na stvaranju Jedi Knighta. Naravno na E3-u su se pojavili i brojni drugi kvalitetni i zanimljivi naslovi koje ipak, nažalost, nemožemo strpati na stranice ovoga članka no budite sigurni da ćemo vas o njihovom razvoju redovito izvještavati u narednim brojevima ovog krasnog časopisa.

SSI nastavlja s igrama temeljenih na Warhammer 40.000 svijetu. Trenutno rade na dvije igre koje pripadaju strategijskom žanru, iako se u velikom broju obilježja razilaze.

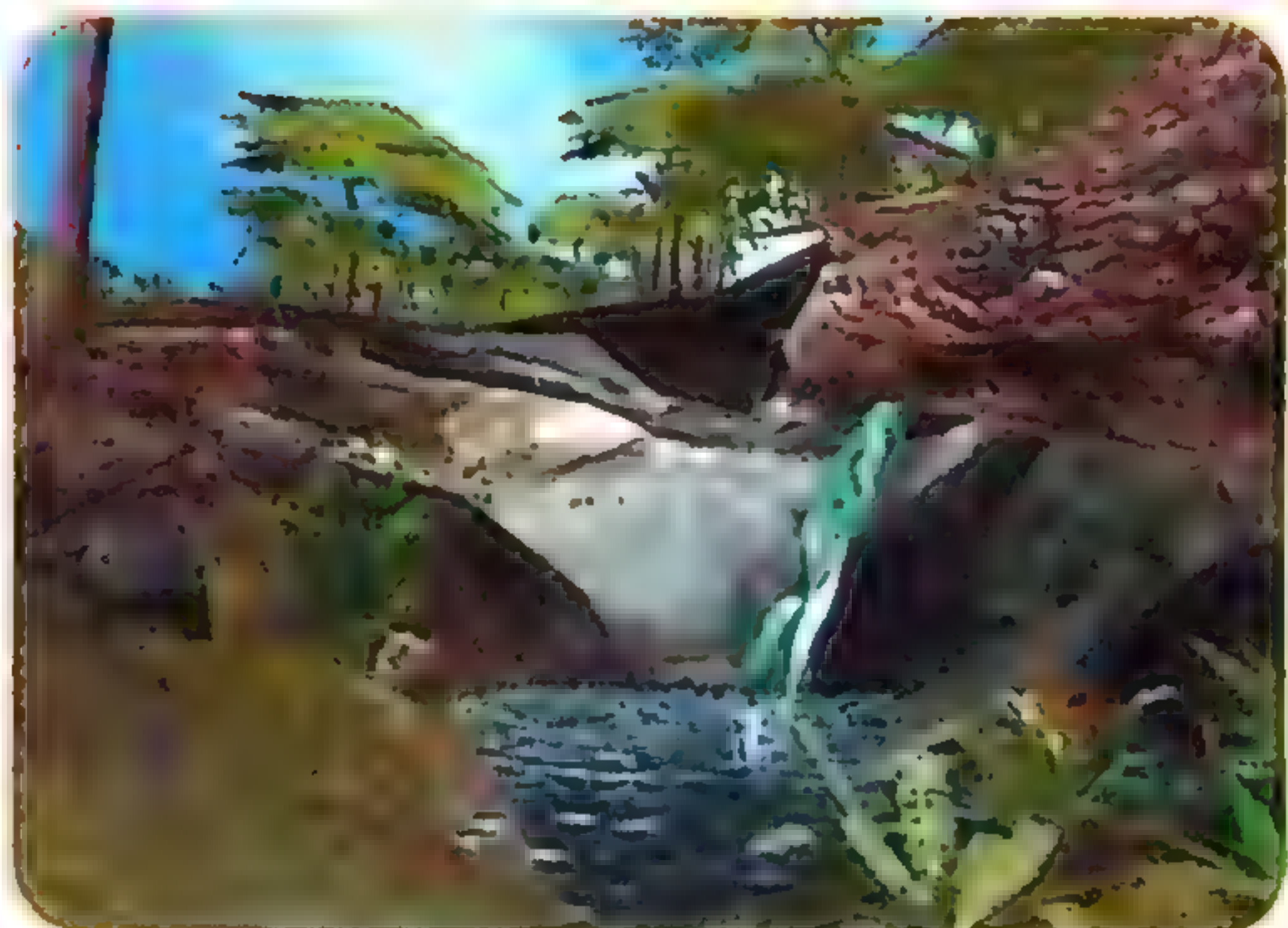


Red Orbov povratak hita Prince of Persia 3D izazvao je oduševljenje među brojnim poklonicima serijala koji je karakterističan po visokoj igrivosti.

Virginova 3D pucačina nije bila među najzapaženijim igrama, no ipak je uspjela pobuditi zadovoljavajući interes koji će doprinijeti marketinškoj kampanji.



Genijalni 3D izdanak Jurassic Park serijala igra iz Dreamworks Interactiva. Sve je tu: napetost, dobra grafika, dinamična priča.



E3 HARDWARE

Patrik Pencinger

*Što je novoga
u svijetu
igračkog
hardvera*



VOLANI I PEDALE

Ove je godine na E3-u bilo više volana nego svih ostalih vrsta kontrolera. Kvalitetni volani i papučice prestali su biti egzotična oprema koju ste dosad mogli vidjeti samo kod ljubitelja utrka.

CH Products najavljuje jeftiniju verziju svoje trkaće opreme po cijeni od samo 59\$. Riječ je o ogoljenom upravljaču s gumenom drškom i nekoliko gumba. I papučica je također snižena cijena, pa onda i kvaliteta. No sve u svemu, i ove bi verzije trebale zadovoljiti svakog prosječnog ljubitelja simulacija utrka.

ACT Labs u svojoj trkačkoj ergeli nude nove force feedback i obične modele ispod 100\$. ACT Labsov Force RS bio je najjeftiniji FF volan na cijelom sajmu. Uz odličnu kontrolu, na raspolaganju vam je sedam programabilnih gumba i četverosmjerni digitalni upravljač smjera. FF opcija uvelike poboljšava osjećaj vožnje, a borba s fizičkim karakteristikama vozila bit će novi izazov za igrača. Ono po čemu se ACT Labsov volan razlikuje od ostalih je njegova kompatibilnost s različitim platformama. Jednostavnom zamjenom kazete koju utaknete u stražnju stranu volana korisnik može postići kompatibilnost sa PSX-om, SEGA Saturnom i N64. Ako se i pojavi neka nova perspektivna konzola (Dreamcast), pojavit će se odmah i nova kasete ACT-a jamčeći kompatibilnost.

Thrustmaster je najavio tri nova volana (i papučice) koji će zamijeniti njihove trenutačno aktualne modele. Grand Prix 1 bit će zamijenjen NASCAR Super Sport volanom, a cijena će mu biti 70\$. Malo ozbiljnijim vozačima namijenjen je NASCAR Sprint volan, koji zamjenjuje Formulu T2, a od jeftinijeg se modela razlikuje po boljoj izradi i većim papučicama. Cijena: oko 100\$. Za ovisnike o vožnji predstavljena je i perjanica nove serije NASCAR Force GT. Podržava FF u cijelosti, a prvi modeli očekuju se u prodaji do rujna.

Saitek je na E3-u predstavio svoje nove R4 volane, jedan s FF podrškom i jedan bez nje. Za razliku od konvencionalno dizajniranih volana, Saitekovi su više kockasti (oblik koji je, navodno, dobiven

križanjem volana formule i volana Nascar automobila). Mjenjanje brzina je riješeno dvojako: pomoću palice pokraj volana ili gumbima iza baze volana. Saitekovi novi modeli primjenjuju novu Ratio Digital tehnologiju koja rabi procesor unutar joysticka da odredi položaj volana i stvori signal koji se šalje kompjutoru, što će digitalne signale ubrzati do 2.5 puta, a analogne čak 8 puta! Važno: Saitekov FF joystick kompatibilan je s Microsoftovim FF standardom kojem je budućnost mnogo izvjesnija nego ostalima! Predviđene cijene su 119\$ i 199\$ za model s Force Feedbackom. Prodaja počinje u rujnu...

JOYSTICKI

Palice za igru su među nama najduže od svih vrsta kontrolera. Kako su proizvođačima već prešušile ideje o novim modelima, opet su perjanica ponude bile FF palice... No, prilično se govorilo o prelasku joysticka na USB (Universal Serial Bus) port. Glavna prednost ovog novog sučelja je potpuni plug'n play. USB ima mnogo veću propusnost od klasičnog joystick sučelja, do 12 MB/s., što bi trebalo iskorijeniti bilo kakvo čekanje između zadavanja komande na palici i odgovora na ekranu. Još jedna zgodna mogućnost je igranje s više igračih palica bez potrebe za različitim splitterima signala. Pošto USB podržava maksimalno 128 uređaja, moći ćete imati istodobno priključene sve svoje igraće palice.

Thrustmaster je predstavio neke nove palice pa, iako ih se nije moglo vidjeti, informacija je bilo mnogo. Prva od njih je First Fighter, palica za dvije ruke, posebno korisna u različitim pucačinama i arkadama. Kockastog je oblika i ima drške sa svake strane. Držite je u zraku, a naginjanjem na određenu stranu krećete se ekranom. Kažu da bi ovo trebala biti najbolja Quake igraća palica...

Saitekovo novo čudo mnogo obećava. Riječ je o ergonomskoj igračkoj palici Cyborg 3D. Dizajnirana je da riješi probleme neudobnih i neupotrebljivih igračih palica za ljevak. Palica je u cijelosti konfigurabilna, može se namjestiti za različite veličine ruke, nagiba i veličine palca... Osim konfigurabil-



nosti, Cyborg 3D nudi izdašan izbor kontrola: osmosmjerni hat-switch, deset gumba, 3D-twist funkciju i throttle kontrolu.

Logitech je jedini predstavio FF igraću palicu. Riječ je o posebnoj verziji njihove Wingman Extreme Digital igraće palice nazvane jednostavno Wingman Force. Zahvaljujući preciznijoj mehanici, osim divljačkih povlačenja palice, Logitechov model obećava iznimno precizna podrhtavanja do same granice osjeta. Zahvaljujući posebnoj tehnologiji, moguće je postići čak 200 vibracija u sekundi (pa će, primjerice, efekt podrhtavanja motora kod vožnje automobila, biti poseban za svaku vrstu automobila). Uz cijenu od 150\$ obećan je i bundle od 3-5 uglavnom cijelih igara.

3D HARDVER

nVidia, kompanija koja nam je donijela odlične Riva 128 i Riva ZX čipove prezentirala je svoj novi čip Riva TNT! Iako je nVidia imala malen štand, itekako je privukla pozornost tiska jer je novi procesor najavljen prije nekoliko mjeseci primljen kod novinara s velikom nevjericom, naime- govorilo se mnogo o visokim performansama. Svi su morali ovo vidjeti uživo! Većina je napustila početne sumnje čim su vidjeli kako se vrti Motorhead u 1280x1024 u 30+ fpsa. Po sudu mnogih, kvaliteta slike je mnogo bolja od Voodooa 2. I u 2D-u kartica je vrhunska, s maksimalnom rezolucijom od 1600x1200 u 85 Hz pri 16.7 milijuna boja. Zapanjujuće 2D i 3D performanse čine novu Rivu odličnim izborom ove jeseni.



nVIDIA



PowerVR predstavio je svoje ubrzivače druge generacije. Očekivana cijena je 99-159\$, a performanse u rangu Voodoo 2 kartica. Dotične kartice vrtjele su na Pentiumima 2 dosta igara u 800x600 prihvatljivom brzinom, dok je, primjerice, Unreal bio značajno usporen kad je stavljen u 1024x768. Kvaliteta prikaza je odlična. Na tržištu će kartica biti u osmom mjesecu konkurirajući za mjesto glavnog Voodoo 2 killera



S3 je odlučio ustati iz mrtvih, na E3-u je predstavio svoj novi Savage 3D čip. Imali su postavljene dvije identične konfiguracije ali jednu sa Savage 3D, a drugu s Voodoo 2 karticom. Turok se u 800x600 vrtio na Savageu 3D nekih 5-10 fpsa brže od Voodooa 2. No, da bi predstavili glavnu novu mogućnost novog čipa, S3-ovci su dizajnirali posebno kompleksan nivo za Quake 2 s mnogo tekstura. Ovdje je Savage 3D jednostavno potukao Voodoo 2. V2 je vrtjela stvar u 18 fpsa, a Savage 3D u 35-40 fpsa!



Rendition jedva da se i pojavio na E3-u. Najavili su suradnju s Fuitsuom na Hercules Conspiracy kartici. Combo Renditionovog V2200 procesora i Fujitsuovog FGX-1 geometrijskog i svjetlosnog procesora trebao bi biti odlično rješenje vlasnicima slabijih sustava jer se gotovo cijelo računanje vrši na kartici, oslobađajući procesor. Doduše, loša je strana ovoga što eventualnom kupnjom bržeg procesora ne dobijate na brzini...



3Dfx je svoje sudjelovanje na E3-u u cijelosti posvetio Voodoo 2. Ništa o novim proizvodima nije javno prikazano. Oni koji su i bili na zatvorenim sastancima morali su potpisati ugovor da neće o onom što budu čuli ništa govoriti a kamoli objaviti... Riječ je bila o Bansheeu, naravno...



POSEBNE NAGRADE E3'98

Najbolji volan:

ACT LABS Force Racing System, niska cijena, Force Feedback, kompatibilnost...
ukratko, odličan izbor!

Najbolji joystick/Flightstick:

Logitech Wingman Force

3D Hardware:

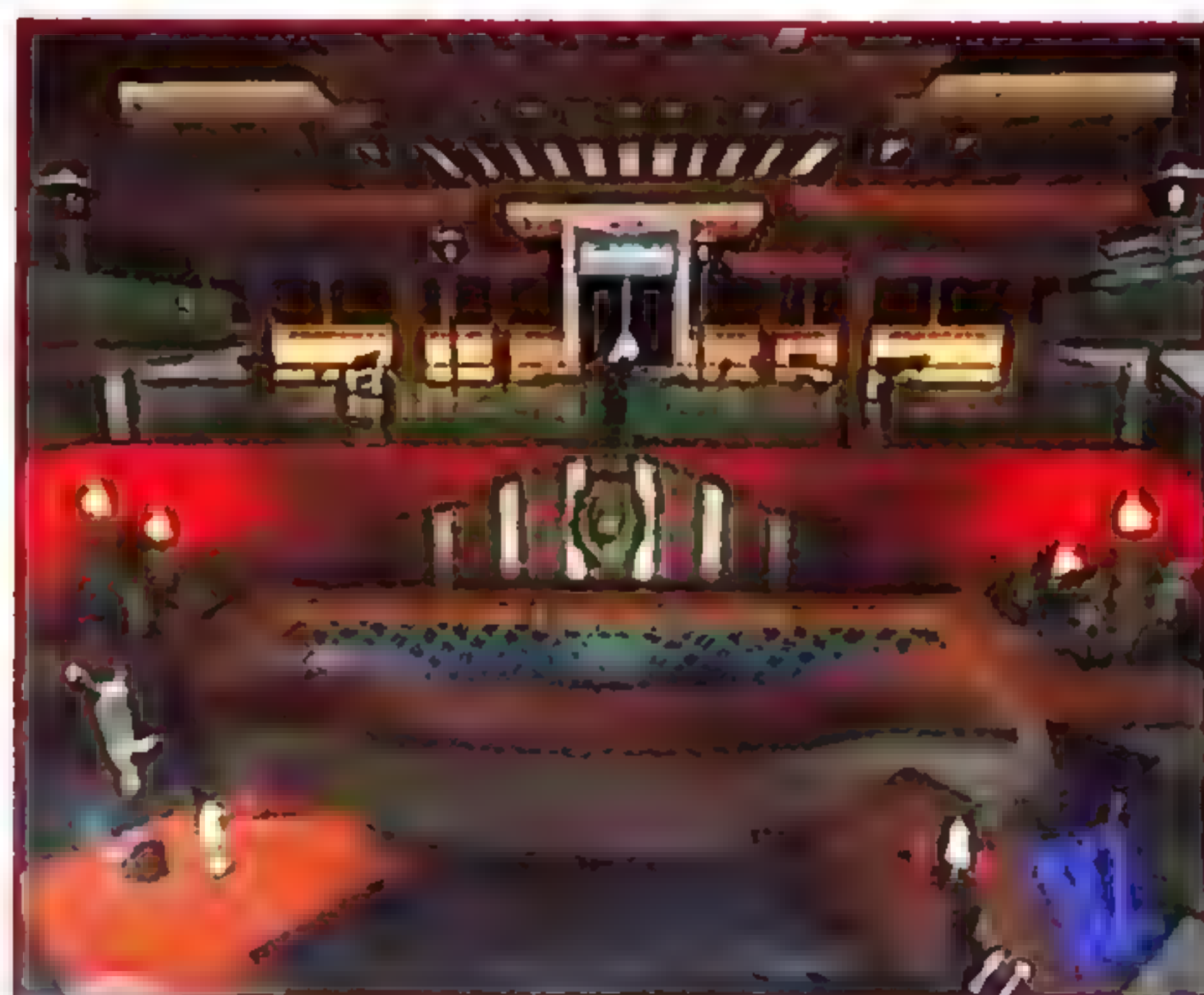
nVIDIA Riva TNT

Pobjednika ove kategorije nije bilo teško predvidjeti. Sljedeća godina pripada Rivi! Samo za usporedbu, 3Dfx Voodoo je također osvojio ovu nagradu, i sada je već postao legenda. Čeka li ista sudbina i Rivu?

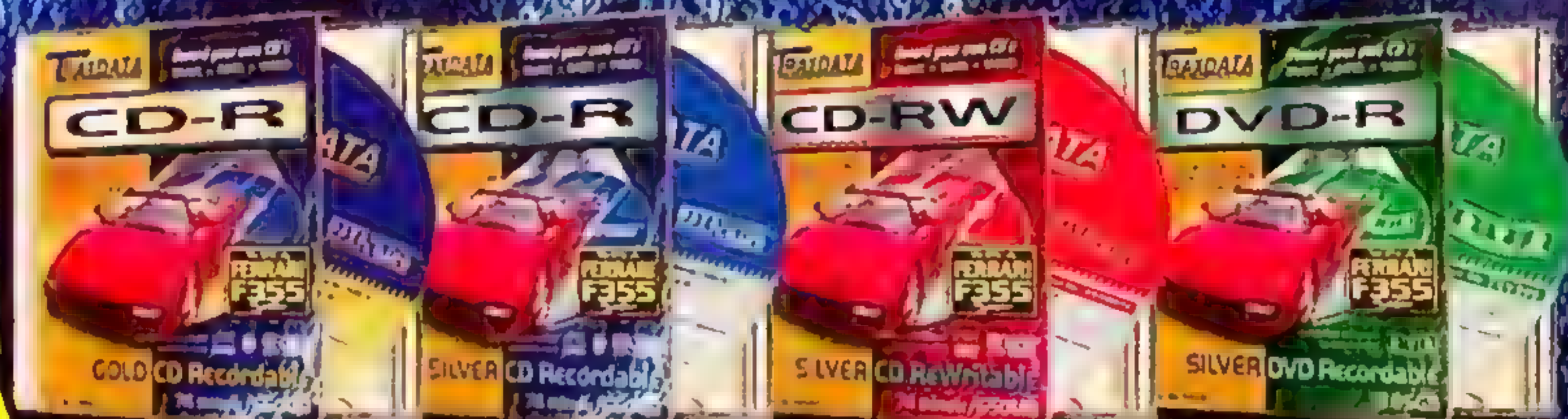
Najbolja inovacija:

ACT LABS Force Racing System

Kompatibilnost na više sustava bila je presudna za pobjedu ovog dodatka. Vlasnici PC-a i PSX-a ili N64 i PC-a ili SATURNA i PC-a ili bilo koje permutacije tih sustava dobili su odličan volan!!



TRAXDATA



GLOBALNA NAGRADNA IGRA TRAJE
OD 1. TRAVNJA 1998. DO 31. PROSINCA 1998.



+BRZA I KVALITETNA
V
USLUGA UMNOŽAVANJA
SVIH CD-FORMATA

ZA MALE SERIJE
ISPORUKA
ZA 24 SATA



CDR4120 /
CDRW4260 PRO Series
pisaci



TraxTower 3000 / 6000 series
duplikatori



ZASTUPNIK ZA HRVATSKU

M. TARTAGLIE 10, 10 000 ZAGREB, Tel.: 01/373 12 00; 373 00 11, Fax: 01/373 00 12 E-MAIL: wsp@zg.tel.hr

ArA NGC 6397



Let the games begin

Budućnost. Na Zemlji nije sve u redu. Vlada trpi kritike i nemiri postaju sve veći. Najednom, pojavljuje se opasan virus. Ljudi postaju manje agresivni. Je li ovo tajni plan neke organizacije za preuzimanjem kontrole nad Zemljom? Vi ste Nate Remus, specijalac koji mora istražiti događaje te nadmudriti svoje protivnike i spasiti svijet od konačnog uništenja. Pročitavši zaplet, nisam mogao vjerovati da ga je čovjek smislio - ovo je najgore što sam dosad vidio. Ali, mislio sam, igra može biti dobra i bez dobrog zapleta (Quake 1 i 2 itd). No, nije bilo tako.

The story of my life

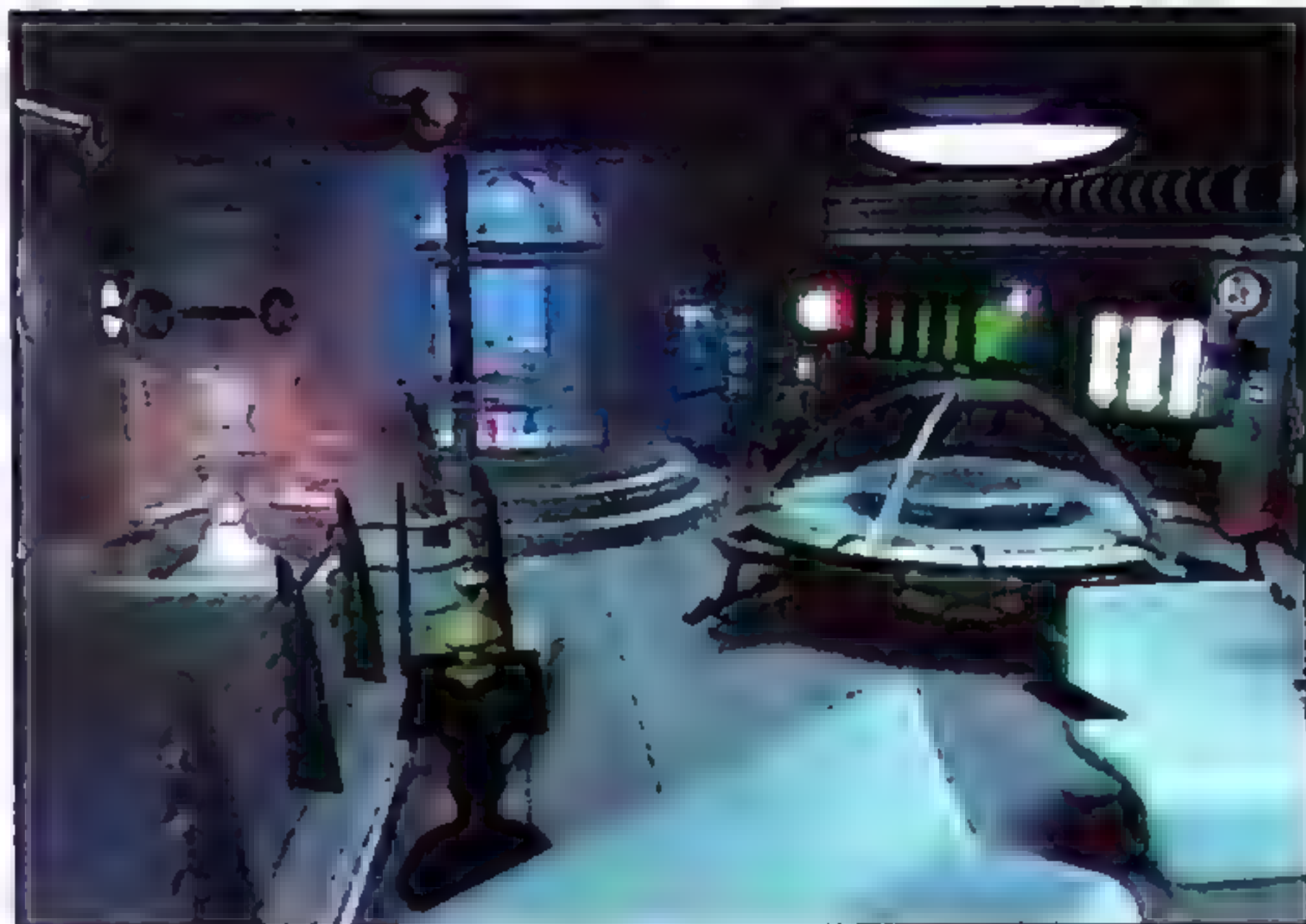
Cijela igra je zamišljena kao nekakav klon Cyberie, vjerojatno su autori htjeli postići jednak uspjeh (vremena se ipak mijenjaju) i pobrati velike novce. Sama je igra vrlo površno napravljena. Naime, ne postoji nikakav izbornik i nema save game opcije. Igra je podijeljena na tri dijela i kad prijedete jedan, možete nastaviti sa sljedećim. Ovo bi bilo u redu za nekakvu arkadu, ali za igru koja se predstavlja kao avantura i nije baš pohvalno. Vi, kao Nate Remus, imate četiri action moda: hodanje, pucanje, gledanje i razgovaranje. Prvi dio igre, gdje pucate, podsjeća na Rebel Assault, tj ne možete prijeći na

sljedeći ekran dok ne ubijete sve protivnike. Stvar donekle popravljiva to što možete odabrati put (makar nema neke razlike). Nažalost, naplošiji dio igre je avanturistični dio. Kretanje je napravljeno idiotski, možete se kretati samo od predefinirane točke do druge (je li tko čuo za slobodu kretanja?). Želite li pogledati neki predmet, otvorit će se prozor u kojem će on biti uvećan. To bi bilo odlično kad biste ga poslije mogli i zatvoriti, ali ne. Nakon par takvih prozora kretanje postaje nemoguće i ja sam zamalo poludio tragajući za kombinacijama čišćenja ekrana. Dialog je još pristojno riješen. Na izbor vam je ponudeno par rečenica, što je standard u igrama. U zagonetkama morate samo klikati na prekidače i otvarati vrata (nije to baš ni lagano).

Što je najgore, avanturistični dio je zatupljujući i totalno nezanimljiv. Uopće me nije zanimalo tko je stvorio virus i što će biti sa Zemljom. Iritira i to što se pri bilo kakvoj akciji (otvaranja vratiju itd) pojavljuju oni debilni prozorčići s debilnim animacijama koje debilno utječu na dinamičnost igre (ionako malu). Animacije nisu ni na razini Cyberijinih pa ih je dosadno gledati. Cijela igra nije na razini Cyberie (koja nije ništa posebno), što govori o kvaliteti. Nažalost, u ovoj igri nema šećera na kraju nego ostaje samo gorak okus loše igre. Što je najgore, igra je hardverski zahtijevna pa je ni igrači sa slabijim računalima, koji su i

inače zakinuti za nove igre, ne mogu igrati (prije par godina, igra bi bila hit). P166 zahtijeva i WCS i Quake2 (rade relativno dobro na njem), no to su mnogo zahtjevnije, a bogme, i zabavnije igre te vjerujem da ćete novce radije utrošiti na njih. Igra zauzima malo prostora na hard disku, ali joj ipak treba 150Mb radi temporary fileova (opet su malo pretjerali). Ne znam kako se H+a može predstavljati kao jedan od vodećih multimedijalnih izdavača (je li tko čuo za njih?) kad rade ovako loše igre. I na kraju moja preporuka: čuvajte novce za bolje dane.

Goran Lovrek



ArA NGC 6397

Proizvođač: Artech

Izdavač: H+a Entertainment

Ako baš nemate pametnijeg posla, nabavite ovu igru, ali veću ćete si uslugu učiniti ako je preskočite

44

Preporučena konfiguracija Platforma: PC
• P166
• 32 Mb

PSX
N64

Celtica

Davno, davno, izvanzemaljska je rasa došla na Zemlju i ostavila tajne Celtice. Na vama je da ih otkrijete i pronadete prolaz u svijet izvan granica vremena i mašte. Moram priznati da ovako glup zaplet nisam vidio već duže vrijeme, ali što je, tu je. Na početku ste na nepoznatom otoku i nije vam baš najjasnije kako ste se ondje našli (to me malo

podsjeća na Myst; hej, pa cijela me igra podsjeća na Myst!). Cilj vam je naći sedam knjiga, četiri medalje i pet harfi (tko će sve to nositi?!). lutajući po pustom otoku. Igra se sastoji od mnoštva statičnih slika između kojih se krećete. Nažalost, prelazak sa slike na sliku nije animiran, nego čekate da se slika pojavi. Unatoč tome što je učitanje kratko, još uvijek je preveliko za ugodno kretanje. Drugo, ako želite otići do neke zgrade, ne možete ići ravno prema njoj, nego morate, u većini slučajeva, proći nepotreban broj lokacija (treba pronaći ekran s kojeg možete krenuti prema tom objek-

tu). Ambijent u igri je uspavljujući, stalno vas prate neki zamorni zvukovi. Nemojte me krivo shvatiti, oni su kvalitetni, ali su mogli biti i bolji. Zagonetke su u stilu Mysta: neke slagalice, umetni predmet u pravo mjesto itd. Neke su lagane, a neke poprilično teške (barem dok se ne shvati načelo po kojem rade). Svijet se promijenio od izlaska Mysta prije nekoliko godina, ovakva igra nije više ništa posebno. Grafika je, unatoč statičnosti, lijepa, ako ništa drugo, zabavno je vidjeti različite lokacije. U igri ima i nekih animacija koje, nažalost, nisu preko cijelog ekrana (a svejedno su na mom 8-brzinskom CD-u išle relativno sporo). Obično je kod ovakvih igri ključna stvar igrivost (jer zvuk i grafika neće umanjiti želju da potrgate računalno). Meni su se u ovoj igri svidjele najviše lokacije, što ne mogu reći za zagonetke. Vjerujem da nisam jedini koji poludi kad vidi neki stroj gdje se zupčanci trebaju namjestiti ili, još bolje, puzzle koje treba posložiti za otvaranje vratiju (zar ti programeri nikada neće smisliti nešto novo?). Ako očekujete interakciju s likovima, morat će vas razalostiti, u igri nema ni žive duše



Morat u malo očistiti to staklo

(logično za pusti otok, zar ne?), osjećate se kao Robinson. Što još reći nego da je igra mogla ispasti mnogo bolja da su autori na njoj više poradili. Ovako, sumnjam da će postići veći uspjeh.

Goran Lovrek

Celtica

Proizvođač: Artech

Izdavač: H+a Entertainment

Ako vam se svidio Myst ili Riven, svidjet će vam se i Celtica

67

Preporučena konfiguracija Platforma: PC
• P133
• 16 Mb

PSX
N64



Ni to bolje od starih, dobrih zupčnika



Redline Racer



Iako nas je demo ove igre prilično oduševio zbog svoje prekrasne grafike, nadali smo se da će konačna verzija izgledati igrivije i da će imati fini omjer simulacijskih i arkadnih elemenata, poput rado igranog Moto Racera. Na žalost, sva naša strahovanja su se obistinila kada smo u ruke dobili punu verziju igre pa se čini da Moto Racer 2 (koji je već na putu) zasad nema ozbiljnijeg konkurenta. Barem tako tvrdi **Krešimir Lauš**



Možete li vjerovati svojim očima: ovo nije kakav screenshot s automata nego s vašeg PC-a opremljenog nekom boljom 3d karticom!

Točno znam kako ste se osjećali ugledavši prvi put ovu stranicu. Oči su vam lagano iskočile iz očnih duplja i kroz zube, zapjenjeni, prosikali: "U, j**, kako dobra grafika, gle ti ovo, pa to su neki motori, gle odsjaj u moru, čovječe, a gle trag kotača na pijesku, uuu, a ova svjetla..." No dobro, prestanite trabunjati i dodite sebi, ovdje doista ima motora, grafika je uistinu prekrasna no ono nešto što svaku igru čini dobrom ovdje, nažalost, nedostaje. Saznajte što je to ..

Svi znamo tko je i što je *Ubisoft*, ta kako ne bismo znali za kreatore odlične i vjerne simulacije Formule 1. No, za razliku od gotovo akademske preciznosti simulacije Formule, ovdje su se odlučili za nešto drugačiji, arkadni, pristup trkaćim igrama. Po mom mišljenju, to im baš i nije bila najpametnija odluka...ali dobro, prijedimo konačno na stvar. Gledajte, grafičko savršenstvo Redline Racera je potpuno neupitno, grafika je (na 3dfx-u) prekrasno osjenčana, mnogopoligonalna, prisutni su višestruki izvori

svjetla... Vozeći se po morskoj stazi (Seafall bay), zinat ćete od čuda ugledavši val što se valja prema vama a u njem se ogleda nebo. Vozeći pitomim engleskim krajolikom u sumrak, farovi motora će igrati realističnu igru svjetla i sjene. Vozeći vijugavim američkim kanjonima, vaša će motoristikanja (da, da, ima i ženskih) zanosno mrdati svojom *gourou shaded* guzom izazivajući muške uzdahe (nećemo pretjerivati, ipak su to samo pikseli). Prema tome, oko grafike smo se složili - ona je san snova. Zvuk je nešto bjedniji, no lijepo

je čuti kako curetak vrišti pri dodiru s tvrdim betonom, a ni CD glazba nije tako loša. No ono što definitivno ne valja i što ćete uočiti već nakon druge staze i reći: nešto mi tu ne štima, ali

ne znam što, uvelike je promašen koncept i struktura same igre.

Tako lijep, a tako tužan

Autorima je pri izradi Redline Racera ideja vodilja bila osmisliti igru konceptijski kao repliku arcade doživljaja ili automata za igru kakav možete naći u svom lokalnom bircu (doduše, kod nas su još uvijek aktualni različiti PAC MANI i SCRAMBLE-ovi). Igra je, stoga, prilično stilizirana te su vam od igračih opcija na raspolaganju tek *arkadni mod*, *trka protiv vremena* i *multi-player igra*, nema ni govora o nekakvom turniru ili prvenstvu. Nadalje, kad već i počnete igru, zbog jednostavnog i, opet, arkadnog ponašanja motora, imat ćete osjećaj sterilnosti koji je bez obzira na san-grafiku predaleko od prave stvari. Kao ni sami motori, tako ni vozači ne djeluju prirodno pa zaletite li se glavom u zid pri 250 km/h, trajnih posljedica, duže kome niti smrti neće biti: za manje od sekunde naći ćete se ponovno na svojoj zvijerki nastavivši trku kao da se ništa nije dogodilo, a bilo bi lijepo kad biste izgubili nešto više vremena jer biste drugi put možda pazili što radite i trka bi bila napetija. Ni kompjutorski protivnici neće bitnije popraviti situaciju, voze poput retardiranih vodenkozica s teškim problemima štitnjače pa ćete ih nakon pet minuta prestići i ostaviti daleko iza sebe, a do kraja utrke ostaje vam tek monotona i prazna vožnja. Staze (oko 7 ih je) donekle popravljaju ukupni dojam, ali



Kao što vidite, grafika je doista vrhunska ali je prava šteta što ni ostali elementi igre, poput igrivosti i adiktivnosti, nisu na razini.



Reko sam ti da moj tata može letjeti, rekao sam ti da je bolji i od spidermana i supermana. Tataaa, mama je rekla da dodeš na ručak ako preživiš.

ga u većoj mjeri i dobiti (ako ima neki Pentium i Vudu medik), no on bi bio potpun tek kad bi CPU vozači bili pametniji od prosječne kuhinjske krpe. Možda bih sve skupa gledao drugačije i igri dao veću ocjenu da sam Redline Racer igrao na 21-inčnom monitoru, s volanom (hmm, motor-volan, urgh!?) i pedalama, 3d zvukom i bas wooferom, jer bih se tek onda približio idealnom arkadnom okruženju koje su autori, kako već rekoh, željeli imitirati. No da je tako, u sobu bi mi se naguralo desetak frendova, pušeći



Zamislite ovu scenu kad uz vas prozuji u 25FPS-a!

mi za vratom i otrešajući pepel po glavi a ako bi netko i podrignuo, arkadni bi doživljaj bio potpun. ()

problem je što vam nisu sve odmah dostupne - nekoliko posljednjih će vam se otvoriti tek ako pobjedite na prijašnjim stazama. U igri je, kao što je već i običaj, i jedna skrivena staza i nekoliko bonus vozila poput mopeda, te krave i slične gluposti ali i dalje ostaje osjećaj praznine te zbog svega navedenog nećete biti motivirani da provedete mnogo vremena uz igru. Žalosno je i to što se u modu prvog lika uopće ne vidi cockpit motora kao u

Moto Racera, što je davalo dodatni osjećaj brzine i prostornih odnosa između vašeg motora, drugih trkača i staze. Kad smo već kod fizike, mora se priznati da su u Redline Raceru pomalo promašene i proporcije te me je sve skupa više podsjetilo na kakvu zezanciju s teledirigiranim igračkama nego na ludu vožnju zvjerkama od nekoliko stotina kubika no nemojte me krivo shvatiti: tko god želi bezuman, adrenalinski i brz arkadni doživljaj, ovdje će

Redline Racer

Mototrka

Proizvođač Criterion Studios

Izdavač Ubi Soft



- nedostatak bilo kakvog moda osim arcadnog i time trials
- nerealnost
- priglupi CPU vozači

73

- izvrsna 3dix ili D3D grafika
- arkadno brza i glatka ako imate odgovarajuću zvijer



Mototrka prekrasne grafike koja, nažalost, zbog promašenog arcade-only koncepta ostaje jedina dobra stvar u igri. Samo za adrenalinske tipove i čistokrvne arkadaše!



Preporučena konfiguracija

- P133
- 3Dfx
- 16 Mb

Platforme

- ☒ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

3D ubrzanje

- ☒ 3Dix
- ☐ PowerVR
- ☒ Direct 3D

Multplayer

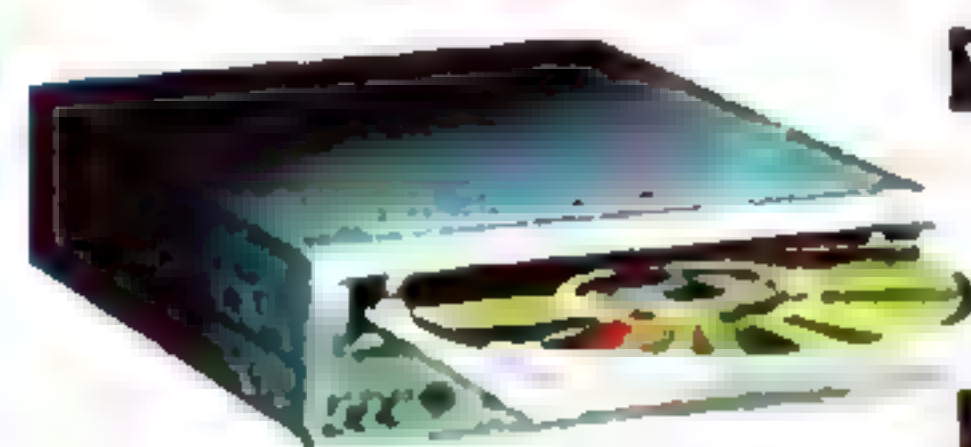
- ☐ Internet
- ☐ LAN
- ☐ Modem



ZOLA

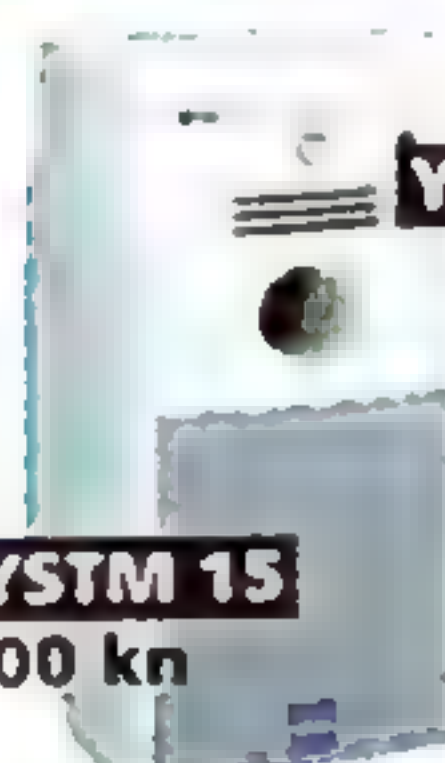
DISKETE 3,5" + PVC BOX
=30,00 kn

YAMAHA



YAMAHA CRW 4260tx
=4933,00 kn

YAMAHA CRW 4260t
=4621,00 kn



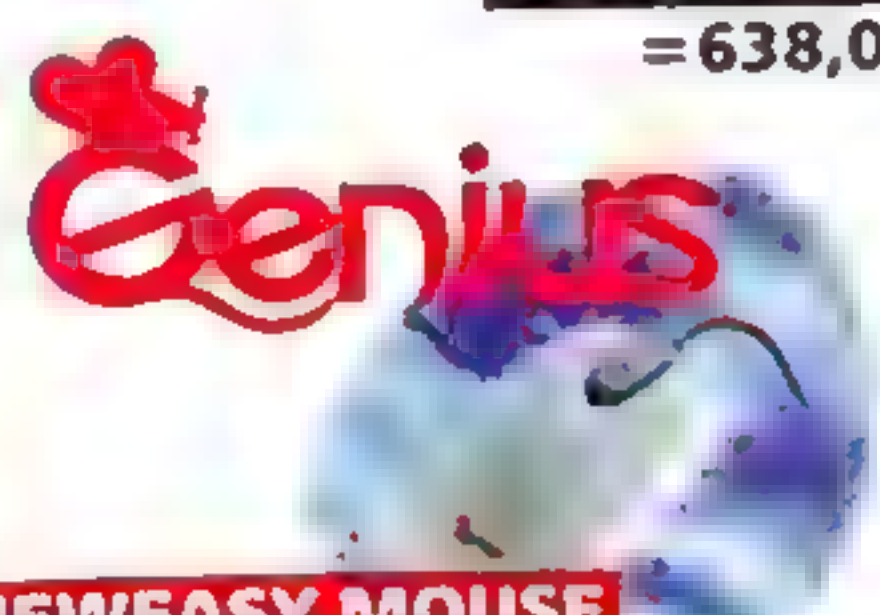
YAMAHA YSTM 25
=844,00 kn

YAMAHA YSTM 20DSP
=632,00 kn

YAMAHA YSTM 15
=546,00 kn

YAMAHA YSTM5W 5
=638,00 kn

YAMAHA YSTM 5
=638,00 kn



NEWEASY MOUSE
=45,00 kn

ZVUČNA KARTICA DX
=146,00 kn

ZOLA

VELEPRODAJA: ZAGREB, AVENIJA V. HOLJEVCA 20/II, TEL: 01 6552-727 FAX: 01 6529-240 TRGOVINA: ZAGREB, NOVA CESTA 115, TEL: 01 395-153, FAX: 01 394-583 <http://www.zola.hr>

USRobotics



SPORTSTER 56K EXTERNI
=1298,00 kn

CD MEDIA Best Media
=13,50 kn

CD MEDIA Trax Data
=17,50 kn

Za članove

POPUST 5%

CIJENE SA PDV-OM



HEWLETT PACKARD

HP 690 C+

=2475,00 kn

HP 720 C

=2795,00 kn



TIPKOVNICA CHICONY
=99,50 kn

EPSON

STYLUS 300
=999,00 kn

STYLUS 400
=1835,00 kn

STYLUS 600
=2245,00 kn



ZIP DRIVE
=1528,00 kn

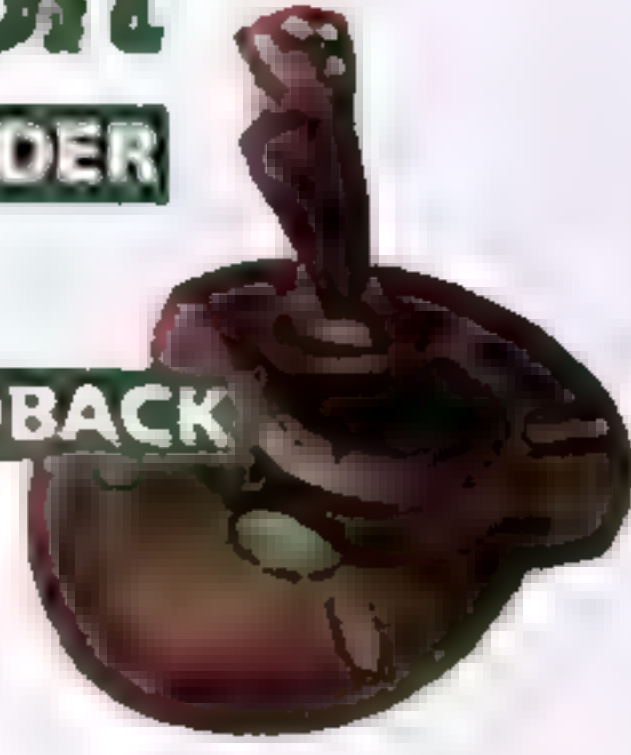
1 iomega

Microsoft

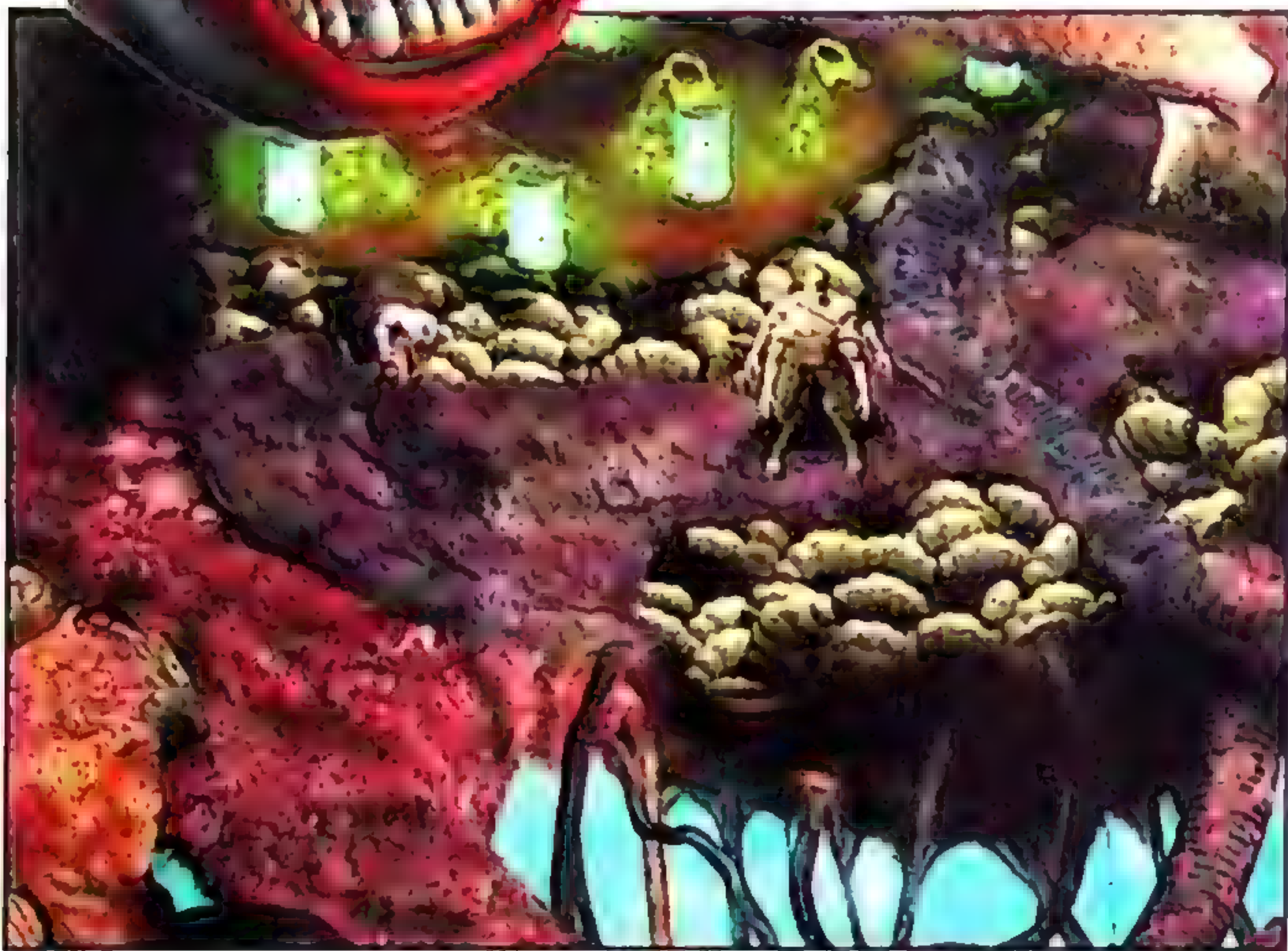
JOYSTICK SIDEWINDER
=765,00 kn

SIDEWINDER FORCE FEEDBACK
=1565,00 kn

GAME PAD
=415,00 kn



Sanitarium



Grimwall, legendarni heroj RATA JEDNOG, spasit će ponovno naciju od invazije kukaca.

Krici i zapomaganje jadnika bude vas iz duga sna. U mračnoj ste sobici, lica prekrivena zavojima mutno se sjećajući kišne noći, zavojite ceste i automobila što probija ogradu i strmoglavljuje se niz liticu. Gledate oko sebe i ne vjerujete onome što vidite... Oko vas sami ludaci i mahniti jadnici koji okrvavljenom glavom udaraju o zid ili jauču u mračnim kutcima nečeg što biste u najcrnijoj noćnoj mori nazvali sanatorijem. Zvono za uzbunu para vam uši i tjera vas da izađete iz skloništa. Jeste li umrli i otišli u pakao? Zar su vaši grijesi bili toliko strašni? Bol što je osjećate po cijelom tijelu potvrđuje ono najgore - ovo nije san, ovo je java

Dreamforge, tvrtka koja kuje snove stvorila je najcrnju noćnu moru koju



Jedna od tipičnih mozgolomki je ovaj sustav cijevi koji morate riješiti da bi sva voda tekla na jedno mjesto. Što to otkriva... Neću vam reći.

"zdrav" razum može smisliti. Toj je mori dano ime Sanitarium, a za intimuse, riječ je o vjerojatno najočekivanijoj avanturi godine, onoj koja ruši sve postojeće granice i postavlja nove. Ni sam ne znam kada smo posljednji put imali igru koja bi se kvalitetom približila Sanitariumu. Svaki je aspekt ove igre u potpunosti doraden. Priča je, koliko je to moguće, povezana i duboka, a o atmosferi da i ne govorim. Vrhunska glazba i animirane sekvence stvaraju ugodaj kakvim se malo koji film A produkcije može pohvaliti no toga postavite svjesni tek kada igru odigrate do kraja. Tijekom igranja malo će vam se toga činiti smisljenim, mislit ćete da je Sanitarium tek na brzinu nabacana hrpetina grafike i zvuka, ali nakon nekoliko poglavlja, kad se glavnom junaku polako počnu vraćati sjećanja, dijelovi slagalice će se polako popunjivati. Sanitarium je jedna od najdubljih avantura ikada napravljenih i to u svakom pogledu. Dreamforge je dobro poznat po vrhunskoj grafici i zvuku, no u Sanitariumu su postigli i više od toga. Animirane sekvence pojavljuju se svakih nekoliko koraka otkrivajući vam postupno događaje koji su prethodili vašem trenutačnom stanju vraćajući vas u djetinjstvo i otkrivajući vam vaše najveće strahove i traume koje vas na ovaj ili onaj način prate cijelog života. Tu, u najdubljim ponorima svijesti pronaći ćete mnoge odgovore i riješiti se mnogih križeva koje ste nosili. Struktura igre je vrlo kaotična.

Zapravo, nikad, do samog kraja, niste sigurni sanjate li ili ste budni, jesu li događaji koji se oko vas zbivaju stvarnost ili ružan san. Najčešće ćete vjerovati da se sve uistinu zbiva i da ste u mrtvačkim gradovima među nakazama koje vas polako dovode do ludila koje odbijate povjerovati da vas obuzima. Čitavo vrijeme prati vas mračna glazba naglašavajući svu jezivost prikaza koje ste prisiljeni promatrati. Na trenutke ćete se upitati tko je uopće kadar stvoriti ovako nešto i prodavati to kao dječju igru? Sanitarium je najvećim dijelom na samoj granici dobrog ukusa i zacijelo će ga dobar dio publike smatrati odvratnim i degutantnim. No, bolesni um koji je za nj odgovoran lukavo se poigrao našim "zdravim" sivim masama i ovo opće ludilo zapakirao u kutiju kojoj malo tko može odoljeti. Ako je cilj bio pokazati nam koliko smo licemjerni i koliko naša mjerila uistinu vrijede, zli je Mastermind u potpunosti uspio u svojim nakanama. Sanitarium je toliko adiktivan i dobar da se nećete skinuti s njega dok ga ne odigrate do kraja. Makar će vam se u pojedinim trenucima gaditi život i zgražat ćete se nad onime što vidite, nema toga tko neće reći da je to najbolja avantura ikada stvorena.

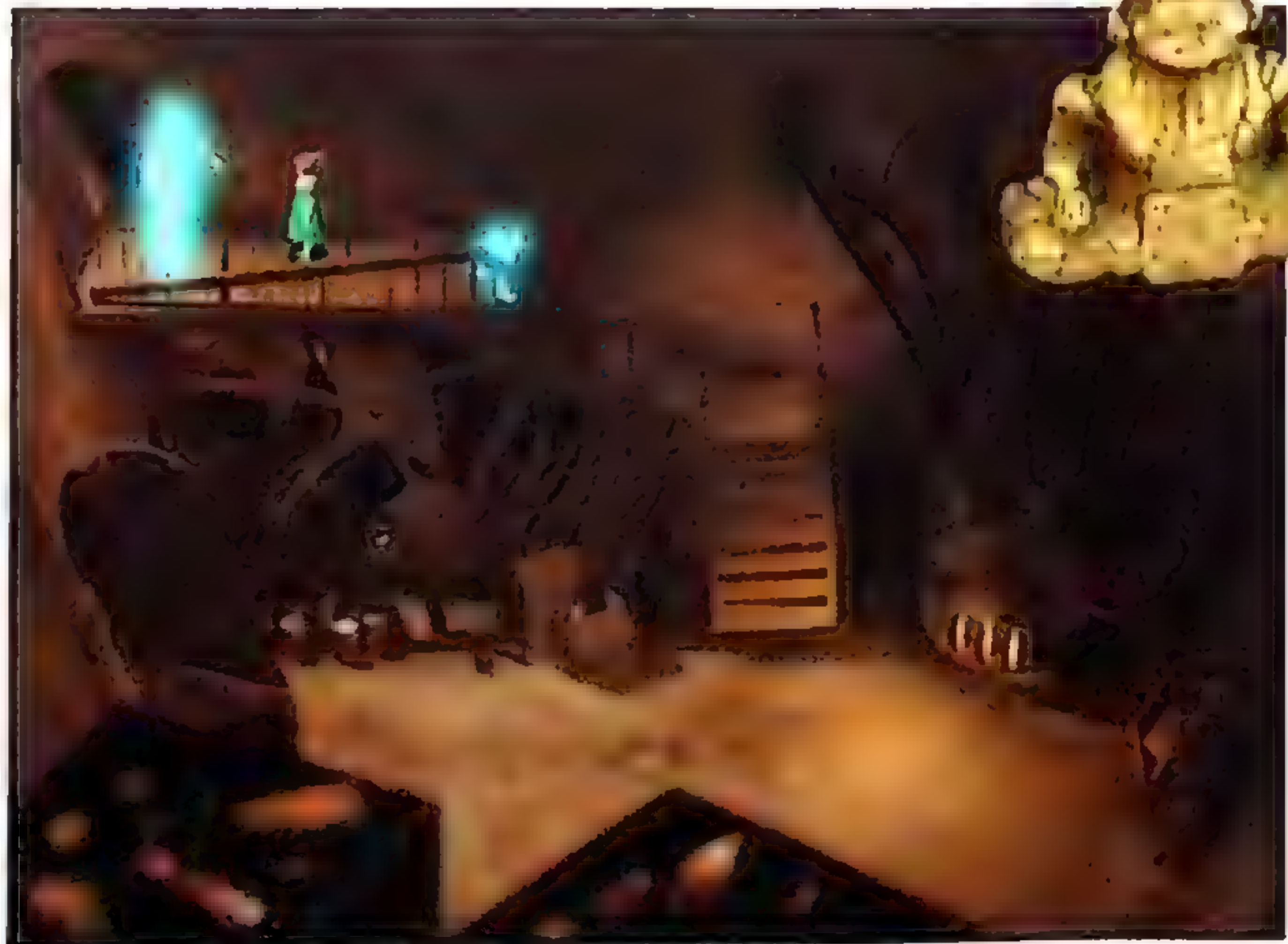
Zona sumraka

Da mi je netko rekao da se igra temelji na nekoj od epizoda iz ove legendarne serije, vrlo lako bih mu povjerovao. Ugodaj i način prikazivanja priče nev-

WARNING!

Prije nego počnete igrati Sanitarium, posjetite ASC-ov web site i skinite patch koji ispravlja bug na kraju drugog poglavlja. Naime, igra na tom mjestu nepovratno puca, a ako tek tada instalirate zakrpu, morat ćete ponovo igrati jer vaše snimljene pozicije više neće vrijediti - jedini bug u igri, ali ako ga otkrijete tek na kraju spomenutog poglavlja i nije baš bezazlen. Ipak ništa nije savršeno, zar ne?

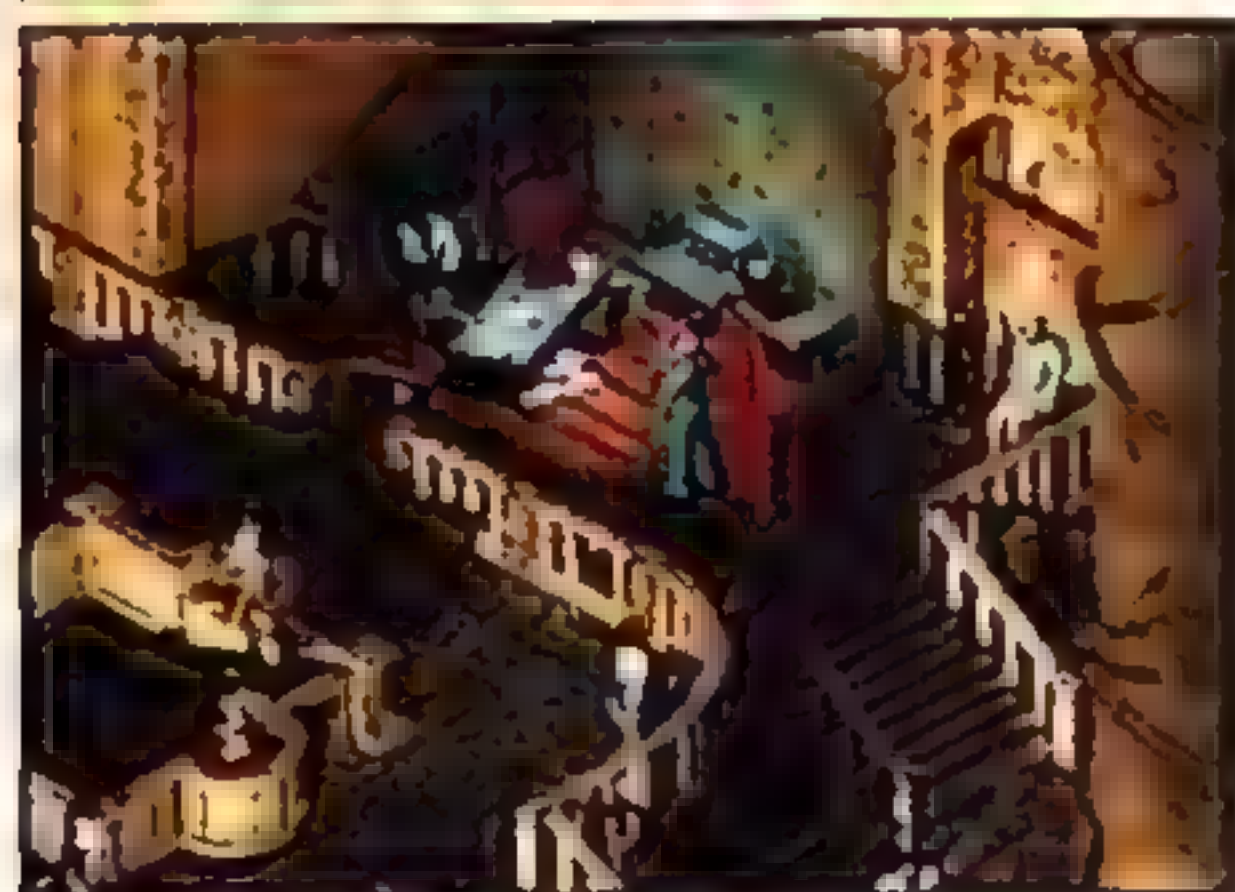
jerojatno podsjećaju na Zonu, jedino što se toliko krvi i nasilja na televiziji ne bi smjelo pokazati. Kanite li kupiti i odigrati igru, preskočite ovaj odlomak jer će u nastavku biti dosta spoilera koji bi vam mogli pokvariti užitak samostalnog otkrivanja igre. Upozorio sam vas. Dakle, junak naše priče zove se Max. Kao što sam na početku napisao, Max se probudio u sanatoriju bez ikakvih sjećanja na prošlost nezajući zbog čega se tu uopće nalazi. Mistična će ga andeoska statua odvesti iz sivila i jeze u nešto još gore te ćete pomisliti da ni anđeli nisu više kao što su nekoć bili. Naći ćete se u gradu nastanjenom užasno deformiranim, grotesknom djecom koju kontrolira više biće koje zovu majkom. Iskušenja koja vas tamo očekuju tek su priprema za nevidene strahote. Max će cijelo



Vaša stara kuća biti će poprište najveće bitke... One koju ćete voditi protiv vlastitih duhova iz prošlosti.

Alter ego

U Sanitariumu niste vezani isključivo za jedan lik. Igru ćete promatrati iz nekoliko parova očiju (u posebnom slučaju samo jednog). Tako ćete svoje traume vezane uz sestrinu smrt rješavati kroz njeno obličje dok ćete na trenutke postati omiljeni junak iz djetinjstva, kiklop Grimwall ili čak sveti astečki ratnik Olmecom. No, na kraju krajeva biti ćete samo dobri stari Max.



vrijeme biti između sna i jave, vraćati se u djetinjstvo, proživljavati ponovno traume uzrokovane smrću mlade sestre ili će se naći u ulozi omiljenog strip junaka. Jedino što će ostati konstantno je spašavanje djece koja su u strahovitoj opasnosti i žrtve su neljudskih pokusa i mučenja. Malo-pomalo otkrivat ćete zašto vas ta djeca tako proganjaju i početi otkrivati "zavjeru" protiv vas čiji je glavni akter vaš donedavni prijatelj i kolega, izvjesni doktor Morgan. Nekoć ste mu bili glavni konkurent u otkrivanju revolucionarnog lijeka ali ste ga pretekli u razvoju, što on nije mogao prihvatiti te se odlučio na najdjelotvornije rješavanje problema. No, nekim ste čudom preživjeli, ali ste zbog šoka izgubili svaki pojam o vremenu i prostoru. Morgan će vas se i u takvom stanju ponovno pokušati riješiti, ali ćete se vi tijekom čitave igre boriti da sačuvate zdrav razum i izvučete se iz kome prije nego vas on dokrajči. Otkrivat ćete pomalo njegove stravične experi-

mente s ljudskim zamorcima, pogotovo s djecom. Niz flashbackova otkrit će vam cijelu priču koja će vas trgnuti iz sna i učiniti dovoljno jakim da ipak pobijedite zlikovca. Glavni je adut Sanitariuma u pristupu liku. Vrlo je efektно prikazan Maxov tijek svijesti, njegovo balansiranje između ludila i normale, što se vidi kroz njegove reakcije na pojedine događaje ili slike koje mu vraćaju bolna sjećanja. Vrlo se rijetko susreće igra koja tako kvalitetno i detaljno gradi lik. Igrač se bez problema može saživjeti s Maxom, upoznati njegove strahove i probleme, shvatiti ga kao osobu. Iako to znači da morate imati prilično liberalan pogled na stvarnost, dubina koju igra posjeduje je fantastična. U svakom slučaju, riječ je o najboljoj priči i atmosferi koju sam vidio posljednjih nekoliko godina. Izuzmem li Monkey Islande, koji su klasa za sebe, Sanitarium je definitivno najbolja avantura, zasad.

Oh poor twisted me...

Ako ste preskočili prijašnje retke, dobrodošli natrag u sanatorij. Vrhunski ugođaj, koji neprestano hvalim, postignut je u nekoliko aspekata. Prije svega tu je grafika koja igri daje vizualnu atraktivnost, a o kojoj slike govore sve. Glazba i zvučni efekti su na istoj kvalitativnoj razini i promatrano s tehničke strane - Sanitariumu nema zamjerku. Jednostavno point and click sučelje već je standard. No, da bismo igru proglasili fenomenalnom, navedeno je daleko od dovoljnog. Podloga za igru također je maksimalno doradena i, hvala Bogu, originalno predložena. Ispreplitanje različitih razina stvarnosti i Maxovih stanja uma dalo nam je zapravo nekoliko različitih igara u jednoj koje se poput Tarantinovog filma savršeno nadopunjuju i, bližeći se kraju, postaju sve smislenije pa tako nismo ograničeni na igranje samo s jednim likom, igra se konstantno mijenja i ni u jednom trenutku nije dosadna ili predvidiva. A zagonetke, srce svake avanture, vrlo su kvalitetne i dovoljno teške da igru ne prođete u jednom danu, ali nećete ni razbijati glavu pokušavajući otkriti kombinaciju koja nema blage veze s pameću. Istina, takvo bi se što od ovakve igre moglo očekivati, ali programeri ipak nisu otišli predaleko, za rješavanje problema u Sanitariumu nećete morati u potpunosti otputovati na drugu stranu svijesti. Pohvalno je, i originalno, što je klasična avantura pomiješana s akcijskim i potpuno statičnim, mozgolomnim problemima. Svako malo naletjet će akcijska sekvenca u kojoj ćete se ili boriti s nekim ili lutati labirintom izbjegavajući zamke i sl. S druge strane, pred vas će se postavljati i klasični problemi nalik slagalicama gdje morati pronaći pravilan tok vode kroz cijevi ili kombinaciju koja otvara vrata. Divno je što se ti elementi pojavljuju dovoljno često da razbiju monotoniju, a opet ne opterećuju i ne uništavaju avanturistički duh igre. Sve to zajedno fenomenalna je kombinacija koja ispunjava svačiju predodžbu o potpunoj i kvalitetnoj avanturi. Pohvalno je i to



Prekrasan obalni gradić prepun mile, slatke dječice.

što ne možete poginuti ili toliko pogriješiti da ne biste mogli nastaviti s igrom. Uvijek me je izluđivala činjenica da nakon sati igranja (bez snimanja pozicije, naravno) jedan krivi korak sve baca u vodu i sve se moralo ponoviti, a da ne spominjem česta snimanja pozicija da bismo prošli neki arkadni dio koji uopće ne spada u igru. U Sanitariumu se, čak i ako poginete, možete bezbroj puta vraćati, čak nećete morati ponovno ubijati neprijatelje koje ste već prije sredili. Što se kompleksnosti problema tiče, na klasičnoj školskoj ljestvici Sanitarium bi za težinu dobio nešto jaču trojku, ali za izvedbu bi je trebalo proširiti. Igra je savršeno ujednačena, pravilo se izmjenjuje avantura i akcija, a stalni filmovi i animacije daju igri onaj filmski ugođaj kojim se mnogi hvale, ali ga rijetki uspješno ostvaruju. Općenito, Sanitarium je must see za svakog ljubitelja avanturističnog žanra, a poglavito za one koji tu strast dijele s horror tematikom. Za one slabijeg želuca i strogo određenih moralnih kriterija,

Sanitarium će se možda činiti previše kontroverznom i teškom. Izmasakrirana tijela, groteskne nakaze i bizarni dijalozi nemaju baš vrhunsku odgojnu vrijednost, a igra se upravo na njima temelji.

Česte su situacije koje izazivaju osjećaj takvog gadenja da ćete početi sumnjati u svijet oko sebe koji je kadar stvoriti ovako nešto, no imajte na umu da je ovo ipak samo igra i da čovjeku koji ju je potpisao definitivno nisu sve na broju. Upravo zbog toga teško je dati realnu ocjenu jer, koliko god mi savjest nalaže da vas upozorim i preporučim da izbjegavate ovakve proizvode, apsolutna kvaliteta i atraktivnost ovog naslova stavljaju me u neugodnu poziciju. Tematika je bolesna i odvratna, ali ima ono nešto zbog čega ćete sve progutati samo da dodete do kraja. Uspijete li savjest ostaviti po strani, uživat ćete u nečem uistinu izvrsnom, ali upozoravam vas da pojedini dijelovi igre mogu imati zanimljiv utjecaj na vas. Na kraju, ipak je to samo kompjutorska igra. Je li to uistinu baš tako? ☹



Na kraju krajeva, najveći ste neprijatelj sami sebi.

Sanitarium		Avantura	
Proizvođač	Dreamforge Entertainment	Izdavač	ASC Games
<ul style="list-style-type: none"> • degutantnost dobrog dijela igre • utjecaj na psihi igrača 		<ul style="list-style-type: none"> • vrbunsku priču • grafiku i zvučnu podlogu • atmosferu koja je bez premca 	
<div style="display: inline-block; border: 2px solid black; border-radius: 50%; width: 60px; height: 60px; line-height: 60px; font-size: 24px; font-weight: bold;">92</div>			
Welcome to where time stands still...			
Preporučena konfiguracija <ul style="list-style-type: none"> • P133 • 16 Mb 	Platforme <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 	3D ubrzanje <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 3Dx <input type="checkbox"/> PowerVR <input type="checkbox"/> Direct 3D 	Multiplayer <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> LAN <input type="checkbox"/> Modem



HINLA

www.hinla.hr tel: (01) 3886 811
For 21st Century WARRIORS!!!

DI STE FAJTERI

POKAŽITE SAD ŠTO ZNATE!

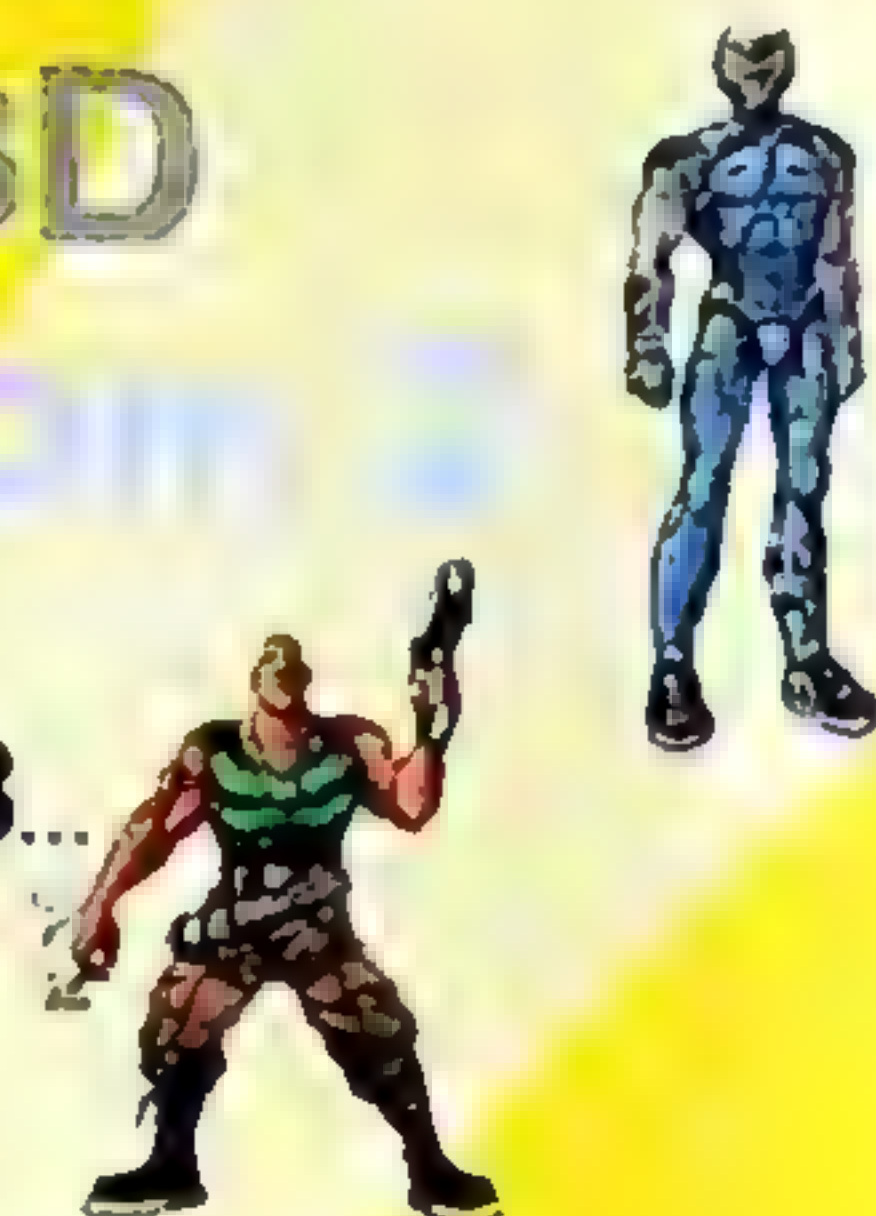
Nemojte se dokazivati na jednoj kompjutorskoj inteligenciji, na programiranim protivnicima, okušajte se radije sa živim protivnicima i sa ljudskom inteligencijom. Uključite se u ligu kompjuterskih igara u kojoj pobjeđuju stvarno najbolji.

Discipline: Warcraft Duke 3D
Quake Red Alert Doom 2

Uskoro: Starcraft, TA
Quake 2, FIFA 98...

Nagraadni fond!

5 PC računala
Pentium 200MMX



Pokrovitelj sezone

Perax

F. Andrašeca 14, Zagreb
tel: 01/396 255

Najpovoljnija ponuda kvalitetne
informatičke opreme, nadogradnja računala,
info komponente, videorekorderi,
telefonija...

NOVO U HINLI!

► Primamo članove i
ekipe i iz drugih država

(Slovenije, BiH, Makedonije...)

Uskoro: otvoreno prvenstvo Hrvatske



► Uz finale sezone organiziramo turnire:
Starcraft, Quake 2, FIFA '98



WEB hosting

BBM Internet
Bosiljevska 45
internet@bbm.hr
tel: 301 177, 300 869

Igrajte se sa cijelom Hrvatskom i svijetom preko besplatne
0800 linije, bez Kali-a (podržavamo IPX protokol),
najpovoljniji ulazni account za Internet u Hrvatskoj,
hosting i izrada WEB stranica...

SUorganizatori

MAGE

Shopping centar Prečko (1. kat)
Zagreb, tel: 3886 811
E-mail: mage-kk@zg.tel.hr

Brajkovićev prilaz 6 (Siget)
Zagreb, tel: 655 1470
E-mail: multime1@zg.tel.hr



www.hinla.hr tel: (01) 3886 811



Zorane, član si ekipe Tribe koja se trenutno u polufinalu bori u oštroj konkurenciji s ostalim momčadima. Reci nam čemu se nadate i koga se najviše bojite?

• Nadam se ponajprije zanimljivim natjecanjima i da ću nešto novo naučiti. Naravno, nadam se da ćemo pobijediti, no ne treba potcjenjivati Jarunčane koji su uz nas i Splitske, po mom mišljenju, najjača ekipa. Žao mi je što smo se našli s Jarunom u polufinalu, netko će od nas morati ispasti. Bilo bi mi mnogo draže da smo se našli u finalu. (Off the record: Već smo igrali polufinale s Jarunom i nesretno izgubili)

Objasni nam zašto je HINLA najbolja stvar koja se mogla dogoditi svim hrvatskim igračima koji misle "ozbiljno".

• Krasno je upoznavati nove ljude koji imaju slične interese kao ti, a i krajnje je vrijeme bilo da se organizira natjecanje u kojem se "ozbiljni igrači" mogu ravnopravno i pošteno natjecati, a oni koji misle da su dovoljno dobri mogu svakog dana doći na Trešnjevku, Špansko, Jarun, u Split i provjeriti je li to i istina ili si samo umišljaju.

Koliko uopće treba vježbe da se postane toliko uspješan u jednoj igri kao što su momci iz ekipe Tribe? Mnogo odricanja? Kako vi, dečki, stojte sa slobodnim vremenom?

• Da bi postao dobar igrač, potrebno je mnogo iskustva i odigranih multiplayer partija jer treba mnogo toga svladati (kontrola jedinica, strategije

iz mjeseca u mjesec atmosfera se u HINLA-i zahuktava, približava se *grand finale*. Natjecanja su ušla u polufinalnu fazu, pojedine su se ekipe počele isticati kao favoriti dok je za druge jasno da će se morati više potruditi sljedeći put. Hacker vam predstavlja dvije koje imaju najviše šanse sukobiti se u finalu i momke zaslužne za njihov uspjeh, a već od sljedećeg broja možete redovito pratiti službene rezultate HINLA natjecanja.

Kristijan Žibreg

uočavanje...). No, mnogo je lakše igrati ako si već prije igrao. Primjerice, lakše će biti igrati Starcraft ako si prije toga igrao Warcraft jer ti ostaju stvari kao što su kontrola jedinica i uočavanje na mapi itd. Kako stojim sa slobodnim vremenom? Vrlo dobro, jer slobodnim vremenom smatram sve osim škole (za sad) a raspoređujem ga na sport (košarka, nogomet, HINLA), izlaske, gledanje telke...

OK Zorane, ti si u Info polje ICQ-a za sebe naveo: "vrlo dobro kuha (mo'š misliti), voli ruske pisce, bečke klasike, obične gliste i ljetnikovce, ima po 5 prstiju na svakoj ruci i nozi, posjeduje privatni arsenal oružja, obožava SF, igra sve igrice (pogotovo strategije), i zdrav je heteroseksualac." Imaš li što reći u svoju obranu? Pojasni malo neke navode (posebice ovo posljednje).

• Redom: Vrlo dobro kuha (mo'š misliti) – govori samo za sebe, voli ruske pisce i bečke klasike – skoro istinito, protiv gliste nemam ništa, ljetnikovce volim pogotovo na moru, ima po 5 prstiju na svakoj ruci i nozi – istina, ovo s oružjem je djelomično točno – ne bi se baš moglo nazvati arsenalom ali posjedujem zbirku hladnog oružja (pendreci, sjekire i ostale stvari koje je dobro imati pri ruci), ne samo da obožavam SF, nego sam fanatik pogotovo što se tiče Star treka: THE NEXT GENERATION, definitivno je istina da sam zdrav heteroseksualac (kakvih danas ljudi ima, to treba stalno naglašavati). Inače začudio sam se koliko ljudi uopće ne zna što je heteroseksualac.

Ekipe Tribe (sada Trešnjev Kaos)

uključila se u natjecanje vrlo rano, na samim počecima HINLA natjecanja. Uspješna od samog početka, došla je do samog polufinala proljetne (prve) sezone Prve lige. Najjači dio ekipe su igrači strategijskih disciplina, Warcrafta 2 i Red Alerta. U akcijskim disciplinama su nešto slabiji, ali ipak dovoljno jaki da mogu svakog iznenaditi, a tu im pomažu i pravila HINLA, gdje se staze određuju kockom, tako da imaju šanse dobiti i stazu koja im odgovara, tj. koju protivnici (pogotovo ekipa Jaruna) nisu dovoljno uvježbali. Dečki inače nemaju svoj klub za vježbanje, ali su svejedno aktivni u drugim klubovima, gdje su uvijek dobrodošli zbog svog golemog znanja koje igrači drugih klubova rado upijaju. Sve u svemu, sigurni su kandidati za osvajanje nagrade, možda čak i glavne, a najesen će im šanse biti još veće uvođenjem discipline Starcraft čije sve tajne već sada imaju u malom prstu.



X-FILES: BORUT

Ime: Zoran
Prezime: Vujisić
Nickname: Faust
ICQ: 848535
Starost: 18
Omiljena igra: Warcraft2 (Starcraft)
Omiljen hobi: Žuja!!
Omiljen film: Seven, Shawshank Redemption
Omiljena životinja: Ogre-mage

Najviše voli: dobru zabavu
Najviše mrzi: laži, praznovjerja i predrasude
Kad bi jedan dan mogao biti Hackerov urednik, Zoran bi: smijenio Rukavinu zbog onoga što je napisao o Starcraftu (da nije mog dobarog odgoja, sad bi se još štošta našlo ovdje napisano o Rukavini)
U dizalu bi volio zaglaviti s: popravljačem dizala
Životni moto: It is a good day to die

BORUT Hadžialić

Borut je, kako se to kaže, glavni kotač u ekipi Tribe i jedan od najboljih, ako ne i najbolji, igrač Warcrafta i Starcrafta u Hrvatskoj. Uхватili smo ga na kraći intervju, nadajući se da će nam "prodati" barem nekoliko trikova koje rabe pravi majstori. Naravno, trikove vam nećemo otkriti, ali ćemo vam reći što smo spikali s Borutom.

Howdy! Kako se uopće postaje najbolji igrač Warcrafta/Starcrafta u Hrvatskoj? Koliko truda i znoja za to treba i je li dovoljno 24 sata na dan vježbanja?

• Howdy, Hackeru. Vrlo jednostavno – mnogo igraš i živiš u Hrvatskoj. U kompjutorskim igrama sam prije svega tražio, i pronašao, zabavu, prijatelje i pokoje iskustvo. Mislim da je to mnogo važnije od razmišljanja o tome tko je u čemu najbolji i najjači. Žao mi je ljudi koji ne osjete gušte igranja zato što se opterećuju s tim tko je, kvragu, naj naj najiji... uh! Poslije će im biti žao. Truda i znoja? Ne znam, to mi i nije važno... prije bih rekao vremena. Najveća cijena kojom se plaća igranje je vrijeme. To i nije tako skupo ako ne pretjerujete. Ali tko pretjera, taj skupo plaća...

Starcraft je u Hackeru, te većini svjetskih časopisa za igre, dobio neočekivano lošu ocjenu od 80%. Misliš li da je to nepravda i zašto?

• Pa da! To je čista nepravda (Kalimero). Po mojim mjerilima, SC je jedna vrlo super, turbo

dobra multiplayer igra. Ujednačena je i dopušta nove ideje i strategije, što je meni najvažnije. Singleplayer i priča u igri su isto dobre pa doista ne znam zašto je SC pokupio loše ocjene. Mislim da se SC, WAR2 i slične igre trebaju ocjenjivati na jedan poseban način. Neću pljuškati po Rukavini jer mislim da mu je toga dosta i da je shvatio gdje je pogriješio (i da će odati biti dobar i primjeren i da to neće više nikad ponoviti...).

Kakav je bio tvoj prvi dodir s računalima i kako si uopće dospio u HINLA-u?

• Bio sam mlad i totalno mali i tata mi je kupio nekakav playnešto i meni je to bilo super. Poslije, kad sam imao malo "ozbiljniji" kompjutor, tata je (a šta bi drugo) stalno inzistirao na tome da radim nešto "korisno". Ipak ja sam "sljedio svoje srce" i uglavnom se igrao.

Što, inače, Borut misli raditi nakon srednje škole? Čime se kaniš baviti u životu?

• Ah! Taj Borut, šta on svašta misli... Misli živjeti naravno, biti što svjesniji i slobodniji, što sretniji (dok mu se još sreća sviđa) biti istinski živ, zblijati kontrolirati svoj život i slušati svoje želje i misli. Upisati ću se na FER i nadam se da će tamo biti nešto zanimljivo (hoće, hoće sigurno).

Igraš li više Starcraft ili Warcraft? Zašto?

• SC igram 56.67 %, dok War2 43.32 %. Obje su mi igre super. War2 mi je jako poznat, znam kako diše pa mi je zato privlačan, no SC mi je privlačan zato jer mi nije do kraja poznat i otvoren je za istraživanje.

X-FILES: ZOKI

Ime: Borut
Prezime: Hadžialić
Nickname: Hatred
ICQ: mema-nema
Starost: 18
Omiljena igra: orijentacijsko trčanje
Omiljeno jelo: tijesto s umakom od gorgonzole
Omiljena glumica: cijenjenom uredniku: puno sam pisao pa ovo izbacite da bude mjesta
Sluša: sve što je glazbeno super osmišljeno i originalno ili što ima neki dublji tekst

Najviše voli: smiješne situacije, 'specijalne' ljude (ne mogu tu objašnjavati)
Najviše mrzi: ne mrzi, rijetko što je vrijedno moje mržnje.
Da je smak svijeta za 24 sata, Borut bi: ne mogu zamisliti kako bih se osjećao...
Volio bi se upoznati s: gomilom 'specijalnih' ljudi
Omiljena poslovice: kom se žuri taj – se – ne sjeti dobre – poslovice!

Jedan od najboljih (ako ne i najbolji) igrač Warcrafta 2 u Hrvatskoj. Član je ekipe Tribe koja je (i njegovom velikom zaslugom) dospjela među četiri najbolje momčadi. Virtuoznost u Warcraftu prenosi i na Starcraft, gdje se već ističe vrlo dobrim igrama i superiornim rezultatima. Među dobrim igračima strategija ističe se brzim reakcijama, odličnom uporabom tipkovnice te velikom maštovitosti.





Gran Turismo

THE Simulacija Vožnje!



Nakon ovoga, sve postaje drugačije. Ako još uvijek u ormaru čuvate primjerke NFS-a 1 ili 2, možete ih slobodno uporabiti za igranje frizbija, a NFS 3 zadržati još neko vrijeme iz dosade. Gran Turismo je definitivno najbolja simulacija vožnje i sve igre izašle u prošlosti daleko su iza nje. Poslije duuugih najava, konačno je izašla i europska verzija ove simulacije, i nije nimalo razočarala svoju publiku, poglavito Berislava Jožića koji je oduševljen dosad daleko najvećim izborom modela automobila i načina utrivanja koji donosi Gran Turismo, naravno - sve to umotano u divnu grafiku i zvuk. Ma prava ljepota (ne Bero, već igra)!



Ja sam treći, a dvojica ispred mene, nogu na gas - prvo mjesto me čeka!

Start Your Engine

Kako je pristup utrka ograničen vrstom dozvole i tipom automobila, na početku će utrke biti lakše, a poslije teže, isto onako kako se i vaše vještine i kvaliteta vašeg auta budu popravljale. Za utrke u najlakšem kupu (Sunday Cup) dovoljno je steći B dozvolu i malo namjestiti auto - nekoliko novih dijelova dat će vam brzinu veću nego je ima konkurencija, samo pazite da ostanete na cesti. Staza će biti ravnih i brzih, kratkih, i zavojitih gdje ćete voziti 70 km/h da bi ih svladali. Izletite li s ceste u velikoj brzini, trava i šljunak će vas usporiti, okretat ćete se u oblaku prašine, a protivnici će projuriti kraj vas. Ovakva izletanja mogu biti prilično kobna, jer se u većini utrka vozi samo dva kruga pa nećete moći srići konkurenciju i nadoknaditi izgubljeno vrijeme. Ono što Gran Turismo toliko razlikuje od dosadašnjih simulacija vožnje je to što je ovo uistinu simulacija. Držeći stalno pritisnut gumb za ubrzanje, to će vas dovesti samo do prvog jačeg zavoja, a kočenje i skretanje u istom tom zavoju završit će beskrajnom vrtanjom automobila oko osi. Ako pokušate izvesti "policajski" zavoj bez dužeg vježbanja, jedino ćete dobro nasmejati protivnika koji odlazi u oblaku prašine - sve u svemu - treba znati voziti. Usprkos svemu spomenutom, Gran Turismo nije pretjerano teška igra. Kad se



Nakon mijenjanja dijelova preporučuje se test vožnja, da vidite kako se auto ponaša s novim hardverom.

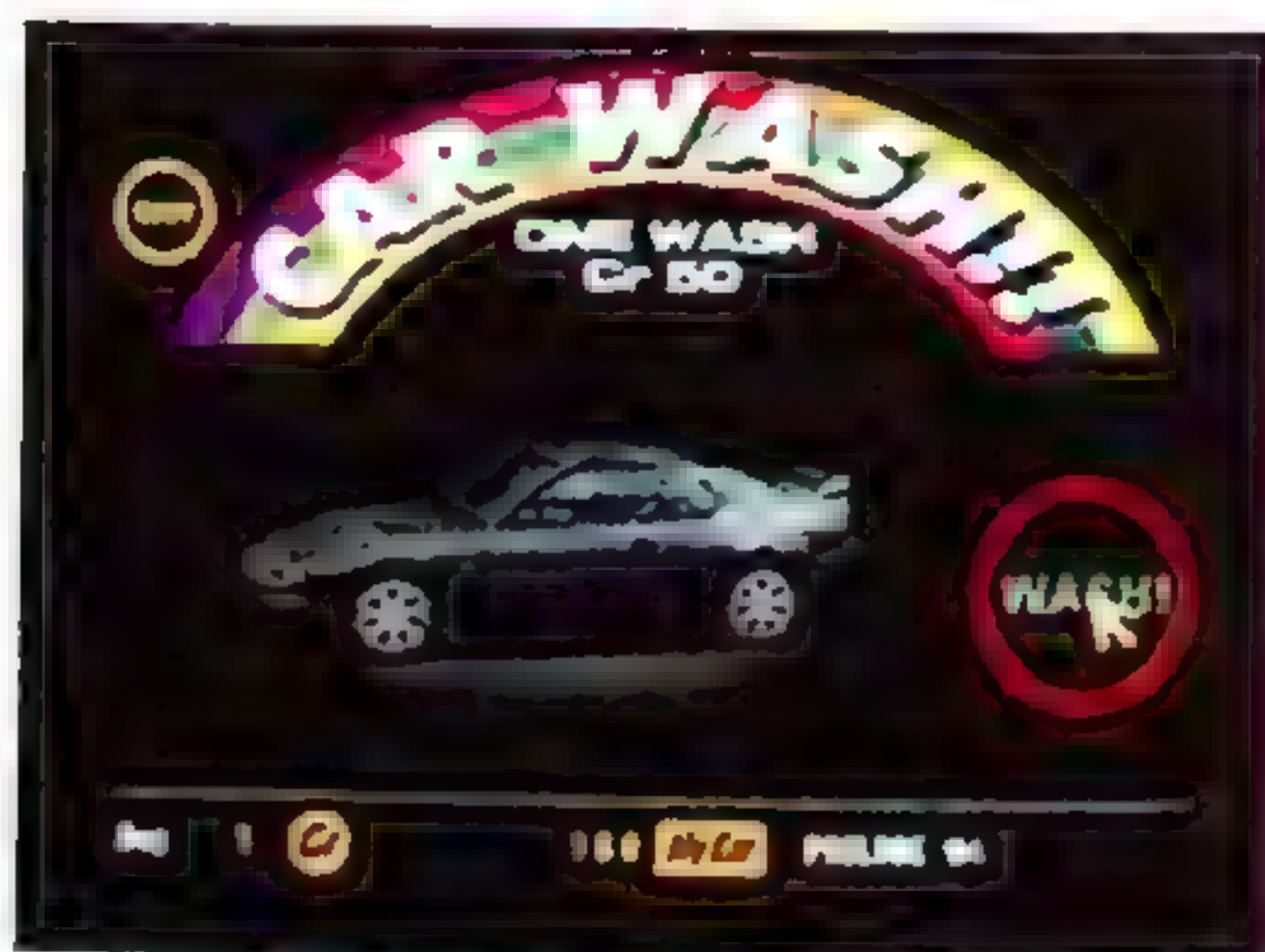
naviknete na svoj automobil, moći ćete si priuštiti maneuvre o kojima u početku niste ni sanjali, a kad upoznate staze, unaprijed ćete prilagoditi svoju brzinu na opasnijim mjestima - baš kao i u stvarnom životu. No, ima još jedan problem: kad svom automobilo-

Konkurencija je divna stvar

Europska verzija GT-a izašla je s malim zakašnjenjem, ali zato i s nekoliko poboljšanja kojih nema u japanskoj verziji. Vožnja je otprilike 25 % brža (prema programerima - ja nisam mjerio, ali je razlika osjetna), dodano je 150(!) novih automobila, glazba je zamijenjena snimkama europskih bandova, a broj staza je sada 11 + 4 skrivene. Za to je, vjerojatno, kriv NFS3 koji je izašao u međuvremenu i natjerao programere da GT učine još privlačnijim kupcima.

Na početku igre birate brzu utrku (Quick Arcade) ili samo Gran Turismo natjecanje. Odabравši Quick Arcade, možete se utrkivati jednim od 30-tak ponuđenih vozila na nekoliko staza na nekoliko različitih načina - utrka protiv vremena, slobodna utrka i slično. Ovdje možete voziti i u paru, pri čemu se ekran horizontalno dijeli, a vi i vaš protivnik ste sami na stazi. Ovaj dio igre dobar je u najmanju ruku koliko i NFS serijal (uključujući treći nastavak), ali to nije ono pravo. Odabравši Gran Turismo opciju, počinje prava igra. Na početku ste u svojoj garaži, s 10000 dolara u džepu i velikim izborom automobilskih tvornica koje samo čekaju vaš novac. Nakon dugog promišljanja koji rabljeni automobil kupiti (jer samo za takve imate love), odlučujete se za XXXXXX model i

odabirete boju laka. Konačno sretni, odabirete vrstu utrke (ima ih 15-ak vrsta - nekoliko kupova gdje mogu pristupiti svi automobili, te posebna natjecanja samo za vozila s pogonom na stražnje kotače, prednje ili sva 4). Kako je konkurencija u specijaliziranim natjecanjima na početku velika, odabirete kup no dočekat će vas poruka da niste položili vozački ispit pa ne možete pristupiti natjecanju. Vozački ispit se, srećom, ne plaća, ali nije nimalo lagan. Postoje tri kategorije koje morate položiti, od najlakše prema najtežoj, a svaka otvara vrata novim natjecanjima - s položenom najtežom kategorijom možete se natjecati gdje god hoćete. Kategorije su sastavljene od 7 testova posebnih vještina (zavoji, kočenje, brzinska vožnja...) i konačnog testa koji obuhvaća sve vještine. Za svaki test imate ograničeno vrijeme i poseban automobil, nekad brzi, nekad sporiji, ovisno o testu koji polazete. Prva kategorija nije toliko teška i potrebno je samo ovladati komandama da biste dobili dozvolu, ali već druga (A) će vam zadati poprilično muke te će proći dosta vremena dok je položite. U pauzama između neuspjelih pokušaja uporabite svoju B dozvolu i provežite par utrka na koje vam je omogućen pristup - tek toliko, vježbe radi.



Poslije nekoliko utrka primijetit ćete da vam se auto zaprašio, odvezite ga na pranje.



Pogled "iz auta" daje vam najbolji osjećaj brzine, jedino ovdje imate i retrovizor.

Vigillante 8

VIGILANTE 8

INTERSTATE '76 ZA PSX

HACK
PREPORUKA
mjeseca
6/98

Pomalo je čudno pisati heading za svoj tekst. Kada bi mi ga netko drugi pisao, pretpostavljam da bi glasilo otprilike ovako: Activision je očigledno shvatio da bi PC igra Interstate '76, koja je revitalizirala crnački sleng i funky ritmove, mogla tvrtki donijeti još neku lovu, a ima li boljeg načina za to nego igru prebaciti na PSX konzole? **Kristijana Žibrega** stoga nimalo ne čudi pojava Vigillantea 8, jedino ga zabrinjavaju stvarno preduge afro frizure koje vijore kroz igru.



Podsjeća li vas ovo na Twisted Metal 2?



... ili Interstate '76?



... ili Mad Max?

Meet the gang

U Vigillanteu 8 možete birati 8 različitih likova a svaki ima svoje karakteristično vozilo, omiljeno specijalno oružje i, što je najzanimljivije, vrlo zanimljivu biografiju (scenaristi su se ovaj put stvarno potrudili). Zbog ograničenog prostora, ovdje vam donosimo opis samo 4 lika, ostale ćete ionako upoznati.

John Torque

Ovo je glavni lik u igri. Ova ozbiljna faca je dovela svoje dupe čak iz Vegasa da bi se borila na strani pravde. Ne ide nikuda bez svog omiljenog oružja, bass quakea, malo modificirane verzije stereo sustava u vozilu koja kida i čelične konstrukcije dočim počne pumpati svoje specijalne funky ritmove.



"odvrtiti" moćnog T-Rexa s demo CD-a i čuditi se snazi grafike na PSX-u (sjetite se, tada u Hrvatskoj nije bilo Voodoo kartica za PC). Isto tako, čudio sam se i video isječcima iz popularnih igara koje su i prodavale konzolu, a Sonyjev Twisted Metal 2 je izgledao posebno impresivno: vozikaš se gradom u gomili naoružanih futurističkih mrcina i razaraš sve što poželiš. Kad sam nabavio dotičnu igru, bio sam donekle razočaran jer ipak nije ispunila moja očekivanja - bila je nekako plitka i ne tako igriva kao što se činilo na prvi pogled - i već sam počeo gubiti nadu da će se itko udostojiti napraviti nešto po sličnom predlošku. Nekako u to vrijeme, Activision je tržištu predstavio svoj Interstate '76 koji je postigao golem uspjeh ponajviše zahvaljujući afro frizurama, funky glazbi, crnačkom slengu 70-ih i vjerno odsimuliranim fizikalnim karakteristikama vozila. Activision je skužio u kom grmu leži lova pa je nakon Nitro Ridersa uposlio gospodina Goldmana (producenta Interstatea '76) na novom projektu za PSX konzolu - Vigillante 8. Razvoj je povjeren američkom proizvođaču Lukoflexu i nakon mjeseci iščekivanja, teaser animacija, press releasova i promo slika, konačno smo dobili golden

Chassey Blue

Ova ženskića je specijalni tajni agent a dolazi iz Washington DC-a. Njena je tajna zadaća neutralizirati prijetnje kojota, a naša je pretpostavka da će se na kraju u nekoga zaljubiti. Njeno je omiljeno oružje izašlo iz laboratorija u DC-u, zove se grid-lock i ispaljuje mrežu užarenih zapaljivih raketa.





CD s tzv. shipping verzijom koda te s veseljem možemo zaključiti: Activision je opravdao očekivanja. Vigilante 8 je zapravo spoj Twisted Metala 2, Interstate '76 tematike (sve vrvi od crnačkog slenga, bujnih afro frizura i funky soundtracka grupe Shaft), apokaliptičnih krajolika koji kao da su preuzeti iz Mad Max serijala i vrlo, vrlo moćnih oružja.

Kinda destructible

U nekoj bliskoj budućnosti nedostatak benzina bacio je svijet na koljena, a SAD doveo na rub ekonomskog kolapsa. Pobune i nemiri izbijaju svugdje, a "snage zakona" su prezaposlene uvođenjem reda u urbana područjima da bi zaštitile ona manja. Kao šećer na sve to, strane sile se udružuju nastojeći destabilizirati SAD te upošljavaju Sida Burna, profesionalnog teroristu koji se ubacuje na jugozapadno područje SAD-a i ondje stvara svoju vojsku - *kojote*. Lokalno stanovništvo shvaća da ih njihovi izabrani predstavnici zakona ne mogu zaštititi od terorističkih napada pa su odlučili uzeti zakon u svoje ruke, od tog trenutka prestaje svako filozofiranje i počinje akcija. U igri Vigilante 8 priča nije samo izgovor za što šarenije

eksplozije, nego je dodatni element koji radnju čini dinamičnijom i upotpunjuje opći retro look 70-ih koji krasi ovu igru. Kao što vidite na slikama, grafika je vrlo šarena, vrvi narančasto-crvenim nijansama, što bi trebalo značiti da su nas dizajneri igre opskrbili oružjima koja "misle ozbiljno". Iznenađit ćete se kad zapucate iz štekrajućih automatskih varijacija prevelikih miniguna, a učini vam se da krajolik jednostavno vrvi spremnicima s gorivom koji samo čekaju da ih pogodite pa da se spektakularno razlete i udarnim valom

Slick clyde

Bivši playboy iz Texasa koji je prisilno unovačen na vašu stranu baš kad je kanio posjetiti automobilski sajam u Alberquerqueu (nadam se da je spelling OK). Clyde je za svoje omiljeno oružje odabrao white lightning jer mu je izgledalo "kao cool antena". No ova "cool antena" može onesposobiti elektroniku bilo kojeg oružnog sustava i ne djeluje baš tako bezopasno...

Loki

Loki je karijeru započeo kao pokusni pilot u tajnoj avio бази smještenoj kraj tajanstvenog Sitea-4. Još uvijek ne može zaboraviti svoje letačke dane pa vjerojatno zato i obožava scatter projekte - paket od tri cruise projektila s ugrađenim glavama koje sada nose klaster bombe.

V8 se jako fura na vaše apetite za razaranjem. Posebni je užitek napucavati objekte smještene na nivou sa naftnom konstrukcijom jer sve što napucate leti u zrak u predivnim narančastim nijansama.



sruše još nekoliko konstrukcija oko sebe. Naravno, prava fešta počinje tek kad pokupite neki od čuvenih power-upova tipa samonavodeći projektili ili ogromni gun turret koji se prijeteci okreće u smjeru vaših neprijatelja i nepogrešivom ih točnošću sustavno rastavlja na dijelove. No, pravo iznenađenje nastupa kada svoja sredstva za uvjeravanje usmjerite u nepokretne objekte koji krasi neočekivano detaljan okoliš: gotovo sve možete uništiti. Ogromni kompleksi za preradu nafte nestaju u narančastoj kugli kad ih god počastite s par projektila, zgrade se ruše pod vašom baražnom vatrom, ograde se ruše kad projurite kroz njih. U ovoj igri nema onih fora da kroz neke objekte jednostavno ne prolazite ili ih ne možete uništiti. Sve je ovdje podložno djelovanju vašeg oružja i, što je najbolje, na okolišu trajno ostaju tragovi vašeg djelovanja; dakle, objekti koje ste uništili neće neočekivano nestati dočim se udaljite od njih. Momci iz Lukofluxa su očigledno znali iskoristiti (pre)malih 2 MB PlayStationove memorije do posljednjeg bita.

Groovy

Sve bi to palo u vodu da se vaše vozilo kreće kao nosorog na ledu, no čim primite joypad u ruke primjetit ćete da su algoritmi za fiziku vozila iz Interstatea '76 iskorišteni i u Vigilanteu 8. Vozilo savršeno reagira na vaše komande, a osjećaj upravljanja je sličan kombinaciji Interstateovog simulation moda i Carmageddonovog preuveličanog arkadnog načina upravljanja (znam da vam je ovo teško uprizoriti). Išlo se do najmanjih sitnica, vaše vozilo blago trzne čim ispalite raketu ili se blago okrznete o neki zid, a da ne spominjem kako ćete se provesti napuca li vas tko god raketom u stražnjicu - imat ćete priliku uživati u jedinstvenom secret partu ove igre koji simulira zračne

lupinge s F-16-icom. Kad smo već kod modova igranja, pravi je užitek igrati s frendom u split screenu kada se ekran dijeli horizontalno ili vertikalno, što je pohvalno jer se ova mogućnost ne sreće tako često čak ni kod PSX igara. Što se tiče single playera, na raspolaganju vam je arkadni mod gdje možete odabrati bilo koju arenu i protivnike i quest mod u kojem napređujete iz misije u misiju. Možda najbolja demonstracija ove igre je promo animaciju na prošlom Hack CD-u koja je najbolje pokazala kako Vigilante 8 izgleda "uživo". Ili vam ostaje vjerovati mi na riječ da je ovo igra koju će rado zaigrati svatko željan akcije (a takav je, po definiciji, svaki PSX-aš). Razlog zašto je Vigilante 8 dobio manju ocjenu, za 1% ,od pomalo konkurentskog proizvoda Road Rash 3D iz Electronic Artsa je što je ipak koncept mogao biti malo razrađeniji, a ne da se sve svodi na čistu akciju, brzinu i adrenalin. Ako vam se čini da bi neki drugi elementi, osim akcijskih, pokvarili igrivost Vigilantea 8, primjer Road Rasha 3D će vam pokazati da niste u pravu. U svakom slučaju, ako ste željni adrenalina i akcije na kotačima za vaš PSX, trenutačno imate dvojak izbor: Electronic Artsov Road Rash 3D ili Activisionov Vigilante 8. Štogod izaberete, nećete požaliti... ☺



Naravno, niti V8 ne može bez lans flare efekata.

Vigilante 8

Proizvođač Activision

Izdavač Activision



• pomalo plitka ideja

86

• igrivost
• dobro grafičke efekte
• izvrstan dizajn krasi cijelu igru i daje nepopovljiv ugođaj 70-ih



Platforme

☒ PSX
☐ PC
☐ Amiga

Ako želite dobru akciju i vrhunsku grafiku, volite uništavati i furate se na funky ritmove, zgrabite Vigilante 8 prije nego se rasproda.

ELSA

ERAZOR

Brzina: Vrlina (kartica brža od Voo..... I,II)
Sabirnica: PCI & AGP
Memorija: 4MB SGRAM
Procesor: Riva 128
BIOS: ELSA bazično
Driveri: ELSA logično
Kompatibilnost: Vrhunska
Cijena: 1599 kn PCI, 1586 kn AGP (MPC)
TV ulaz: Standardno x 3
TV izlaz: Standardno x 2

Opcija nadogradnja:
miro/Pinnacle TV upgrade (809 kn MPC)
DOC bus mastering
prijem I - V TV opsega
digitalizacija 320 x 240
telekonferencija

PROTEH

Nova cesta 158 HR 10 000 Zagreb
tel: 01 396 707 <http://www.proteh.com>
fax: 01 396 705 proteh@proteh.com





Murali Tegulapalle

Kako ste se zapravo domislili načiniti ovakvu igru, mješavinu luđačke jurnjave i uzbudljive akcije?

» Na početku je zapravo naša zadaća bila razviti PSX verziju već proslavljene Interstate '76 igre. No, zavirivši u mogućnosti Playstationa, te nakon pomnog istraživanja tržišta, odlučili smo pokušati napraviti igru gledanu iz nešto drugačijeg kuta. Interstate '76 je izvrsna igra, to svakako moramo napomenuti, no utemeljena je na misijama, što strašno podsjeća na simulacije, na što se onda nadovezuje još niz neželjenih elemenata. Vigilante 8 je igra brzog ritma, napetosti, ekspoziija, sve u svemu, vrlo dinamična. Zbog toga smo odlučili krenuti drugim putem, te odmah na početku odbacili ideju o uporabi misija i uveli posebne vrste razina (ili arena). Igrač se suprotstavlja protivnicima suparničke bande i prisiljen je preživjeti, a to će postići jedino ubijanjem, i to je to.

O kakvoj je pozadini u igri zapravo riječ, to baš nije savim razjašnjeno?

» Pa radnja Vigilantea 8 događa se tijekom 70-ih. Uzmanjkalo je nafte i velike ekonomske nedaće pustoše zemljom. Zli naftaški tajkun je ubrzo uvidio da bi situaciju mogao okrenuti u svoju korist, pokoriti Ameriku i zavladata njome, stoga je ponudio 100 miliona dolara onome tko uspije uništiti deset "posebno" odabranih mjesta koja su mu se našla na putu. Njegovoj ponudi odaziva se Sid Burn, do srži zao čovjek, te okuplja pet pojedinaca i osniva novu bandu, Coyotes. Njihov je glavni cilj izvršiti podmluku zadaću i pokupiti nagradu. Da bi ih spriječio, dobrostojeći građanin Convoy osniva svoju vlastitu bandu i daje joj ime Vigilantes

Na koji se način Vigilante 8 suprotstavlja konkurenciji sličnih igara, po čemu se razlikuje od već viđenih naslova te vrste?

» Hm, glavni izazivač u našem žanru, borbe vozila, je Twisted Metall. No s obzirom da je posljednji nastavak te igre izašao krajem 1996., naša je igra par koraka ispred. Vigilante izgleda bolje, pruža iznenađujuće velik doživljaj brzine te ima neke nove zapanjujuće elemente igrivosti. No ako bacimo pogled u budućnost, naša će izravna konkurencija biti igre poput Twisted Metala 3, Rogue Tripa i sličnih. Ne bi bilo pošteno komentirati je li Vigilante 8 bolji od njih jer one tek trebaju izaći i pokazati svoje pravo lice, no jedno znam: oni će zasigurno biti zavidna konkurencija, a Vigilante 8 će im se suprotstaviti svim svojim snagama.

Primjetili smo da se Activision u posljednje vrijeme opasno uključio u promoviranje Playstationa i njegovog tržišta, koji su razlozi povećanog pojavljivanja PSX naslova posljednjih mjeseci, je li to možda dio Activisionovog velikog i tajnog superplana kojim kani osvojiti svijet?

» Kako ste saznati za to? To je trebala ostati dobro čuvana tajna, ali znate kako je s ljudima iz marketinga (smijeh). No, šalu na stranu, prije nekoliko godina, odlučili smo povećati svoju nazočnost na tržištu konzola pa smo počeli proizvoditi naslove za njih u nešto većim količinama. Sada ste i sami vidjeli da je naš plan urodio plodom.

Tko su ostali članovi Vigilante 8 tima, kakva je u stvarnom životu hrpa računalnih fanatika kojoj nije dopušteno ugledati svjetlo vanjskog svijeta prije nego što u cijelosti završe trenutni projekt?

» Uz mene, na projektu je radilo još pet osoba iz Luxoflux tvrtke, proizvođača Vigilantea 8: Adrian Stephens (glavni i jedini programer), Peter Morawiec (glavni dizajner), Jeremy Angleman (art direktor), David Goodrich (artist) i Edvard Toth (artist). Svi oni su vrlo zanimljivi (čitaj: otkačeni) dečki te, iako mnogo rade, ipak imaju svoje "normalne" živote. Stvarno je impresivno kako je tako mali tim uspio napraviti tako kvalitetnu igru, što je samo dokaz njihovog umijeća.

Kad ne radite za Activision, kako provodite svoje vrijeme, koja vam je najomiljenija vrsta zabave?

» Kad ne radim, uglavnom se volim baviti različitim sportovima i vrlo često izlazim s prijateljima. Dakle, ništa posebno.

Želite li još nešto dodati ovom intervjuu?

» Samo bih vam još želio zahvaliti na prilici da govorim o Vigilanteu 8, nadam se da ćete uživati u finalnoj verziji igre.



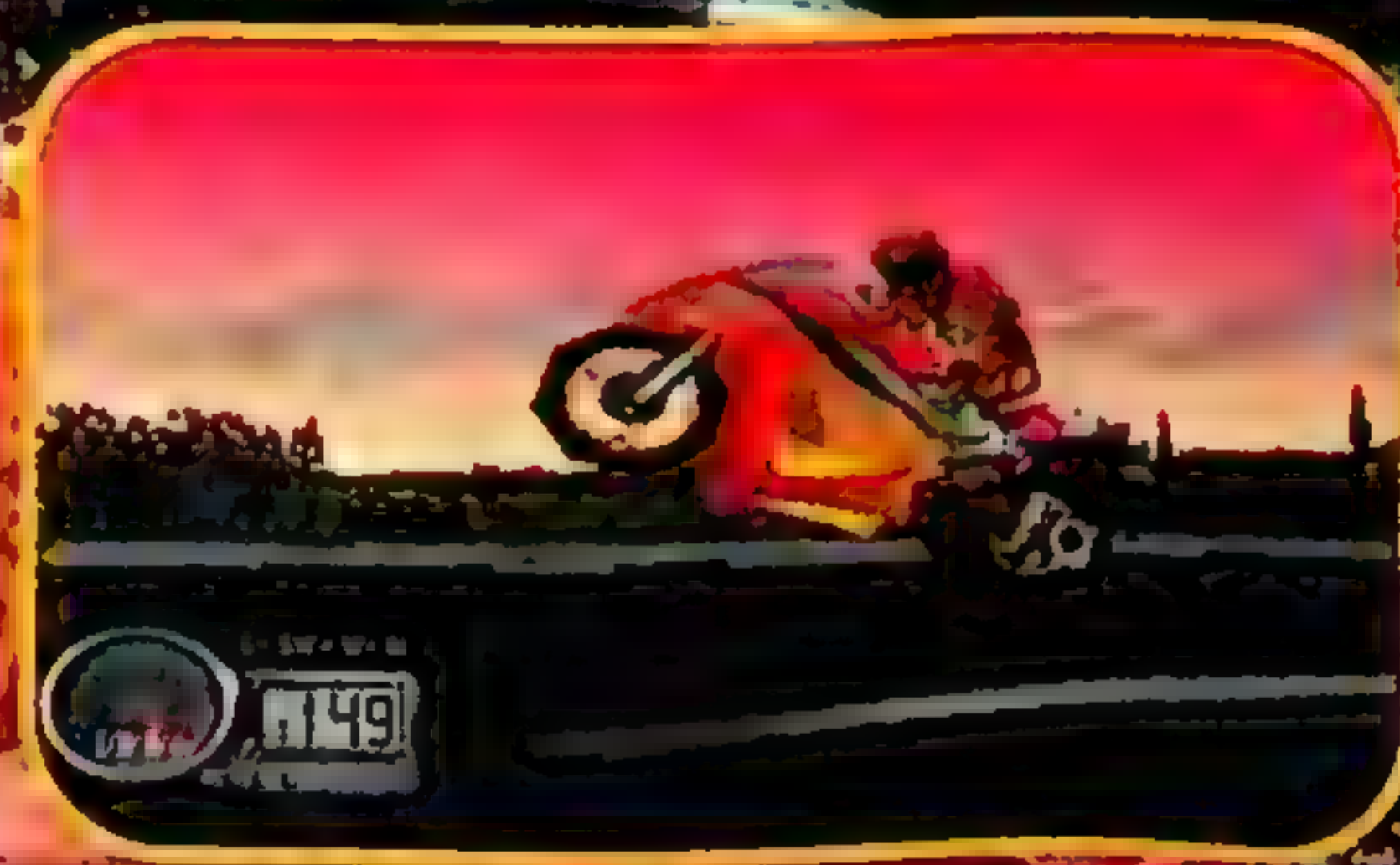
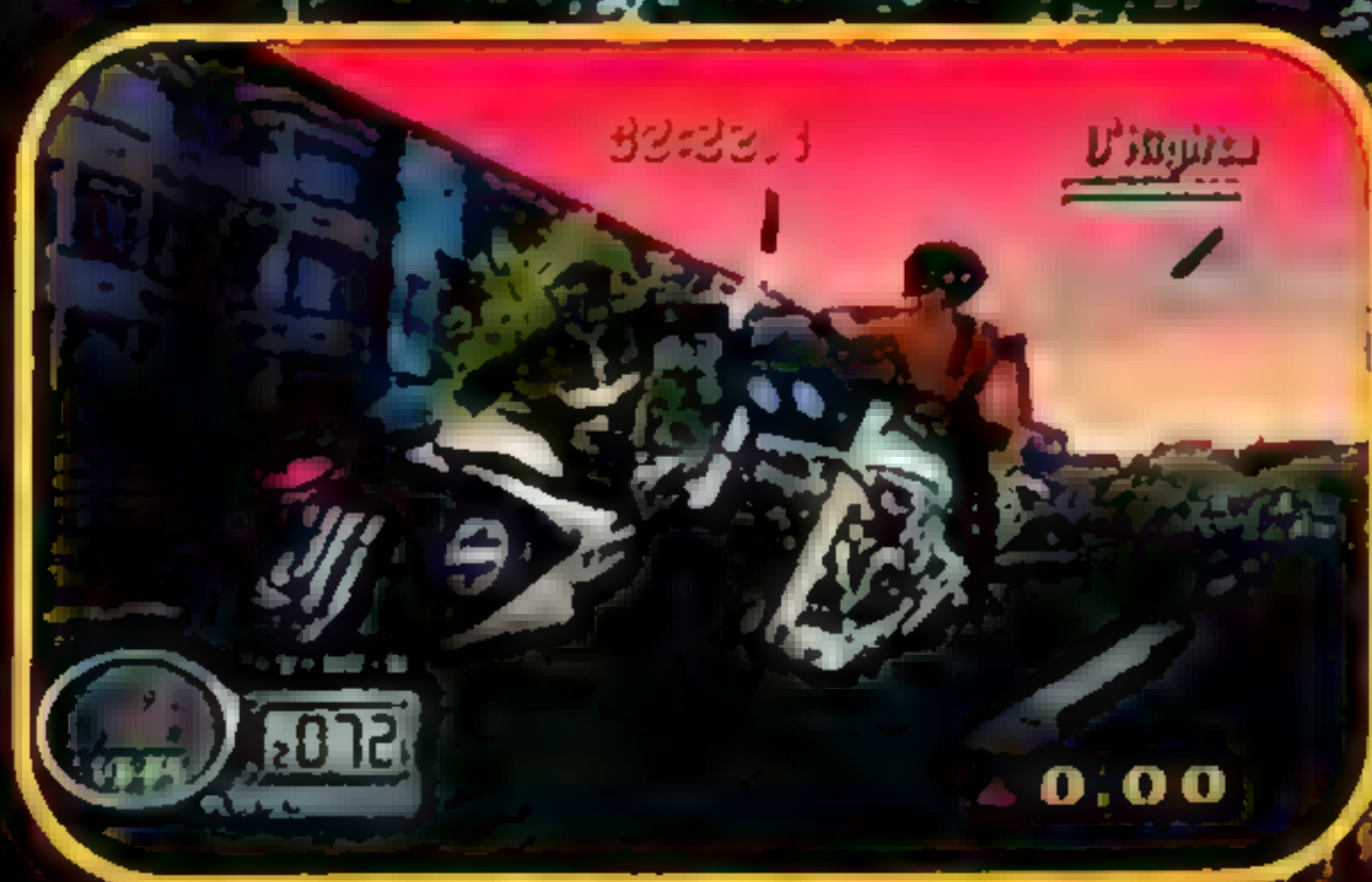
Uvijek je netko kriv

Za izvedbu ove zanimljive igre odgovoran je Murali Tegulapalle, producent igre. Murali je pri završetku fakulteta imao velike financijske poslove s nekim od najvećih Američkih banaka. Iako je imao priliku nastaviti svoj vrlo perspektivan posao (što se novčane strane tiče), no otišao je raditi u Activision gdje je bio tek jedan od game testera. Nakon vrlo kratkog vremena, unaprijeđen je u pomoćnog producenta. U poslu koji sada ima, a to je glavni producent, prvi put se okušao radom na igri Mechwarrior 2 iza koje je odmah uslijedio njegov najnoviji projekt čiju recenziju možete čitati u ovom broju Hackera. Kao što vidite, čudni su putovi producenata: tko zna, možda, će jednog dana netko od vas računovođa postati renomirani svjetski producent za kojeg će se otimati konkurentske tvrtke.



VIGILANTE 8

Road Rash 3D



Vrhunska užitak jurnjave na brzim motorima začinjen užitkom arkadne borbe lancima, palicama i vatrenim oružjem - to su samo neke od odlika koje krase iznimno ostvarenje koje uskoro dolazi na PSX iz ugledne radionice moćnog Electronic Artsa. Ostaje vam samo da nabavite kožnjak, bokser i tvrde čizme s mamuzama i budite sigurni da ćete izazivati podsmjeh ljudi gdje god se pojavite. Ipak je bolje uroniti u imaginarni svijet digitalne zabave i tamo izigravati lokalnog šerifa, zar ne?



Andeli pakla

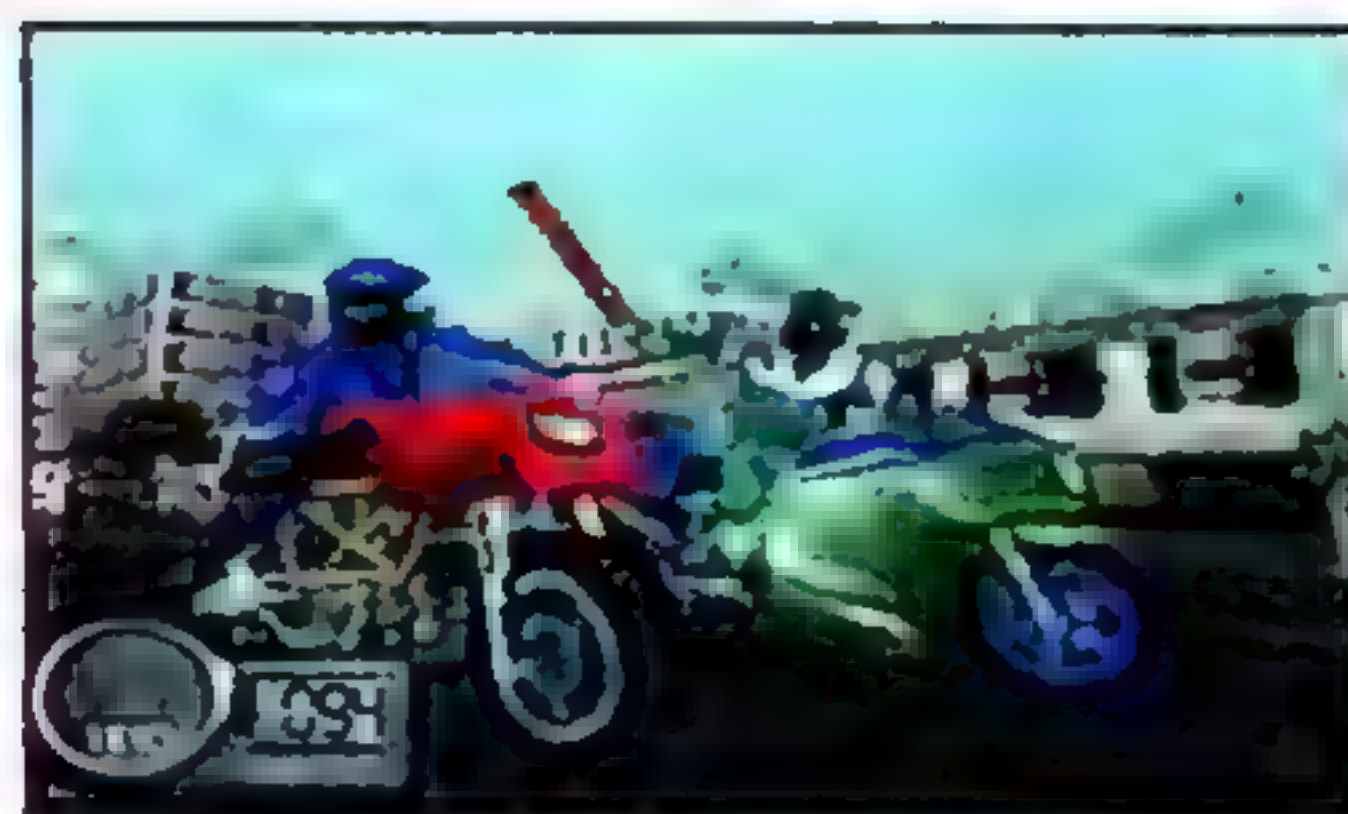
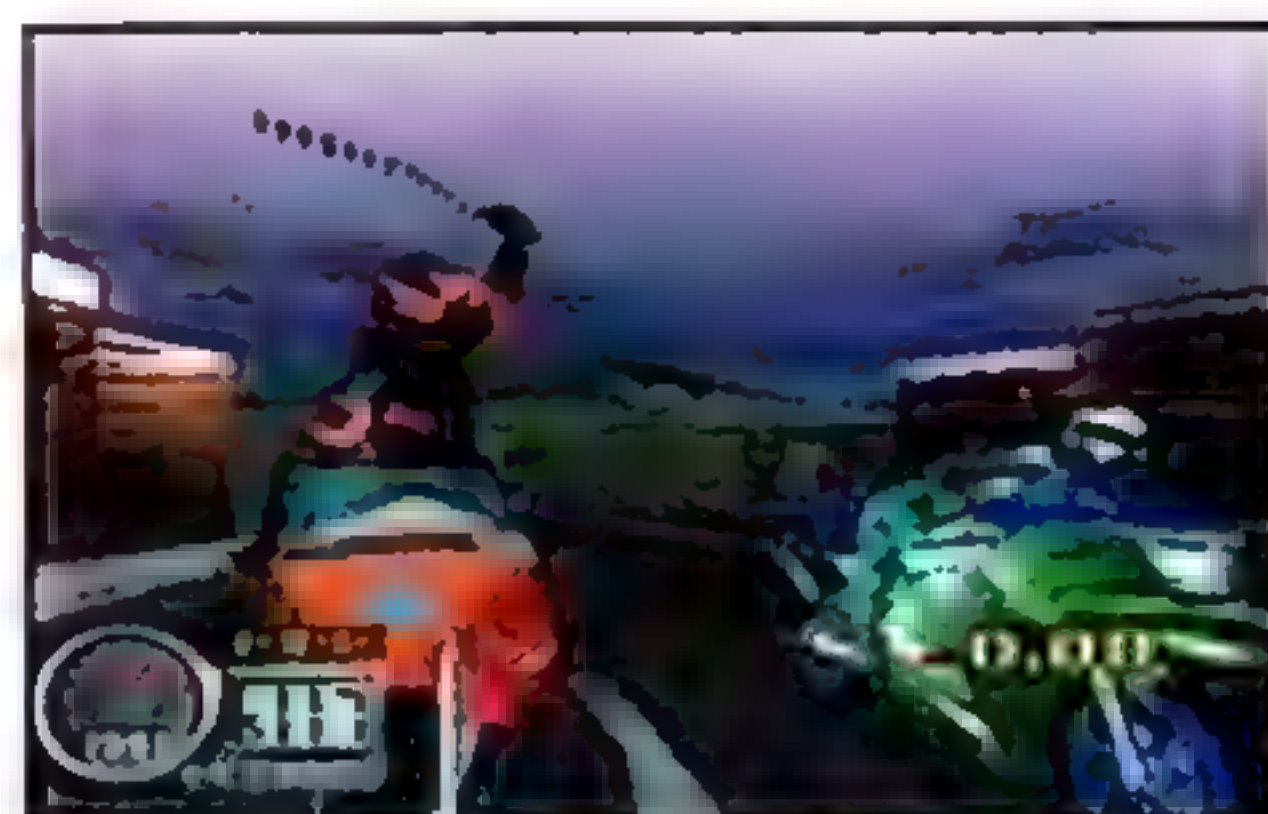
Prvobitni Road Rash je tipičan primjer kako dobra marketinška promocija može unaprijediti prodaju prosječnog proizvoda. Do sada je u svijetu prodano oko 2.5 milijuna primjeraka Road Rasha na svim platformama, a Electronic Arts bi svakog časa trebao izbaciti nastavak s prozaičnim i danas neizbježnim "3D" sufiksom. se probija kroz šumu press releasova i promo materijala tragajući za istinom...

U prospektima za ovu igru kaže se da je riječ o "combat motorcycle racing video game", što zvuči uistinu moćno, no radije se ograničimo na udomaćenije izraze kao što su "jurilica na motorima" ili "motoludnica". O čemu je zapravo riječ? Vrlo jednostavno: igrač na početku odabere jedan od 4 raspoloživa motora, zajaši mrcinu i provoza se golemim područjem strpanim u ovu igru boreći se protiv četiriju bandi koje tvrde da jedino one vladaju cestom. Svoj ćete motor poboljšavati (kupiti drugi) ovisno o vašem vremenu i poziciji ostvarenoj prolaskom kroz pojedine checkpointe, što je nužno jer, napredujući kroz igru, bande su sve jače i opasnije.

LONG BOILER

4 bande protiv kojih vozite u igri itekako doprinose dinamici igračkog doživljaja s obzirom da je svaka popraćena kratkim filmskim sekvencama režiranim u maniri MTV spotova. Zanimljivo je da se Electronic Arts odlučio na kratke sekvence (najviše 6 sekunda) jzato što "ljudi danas više ne cijene toliko trud uloženi u režiranje i izradu filmskih sekvenci kao mi koji radimo na tome i znamo da to nije jednostavan (niti jeftin) proces. Čini se da danas sti traže kratke i lako probavljive informacije pa smo proveli malo istraživanje i utvrdili da je granica tolerancije kod igrača za animirane sekvence oko 6

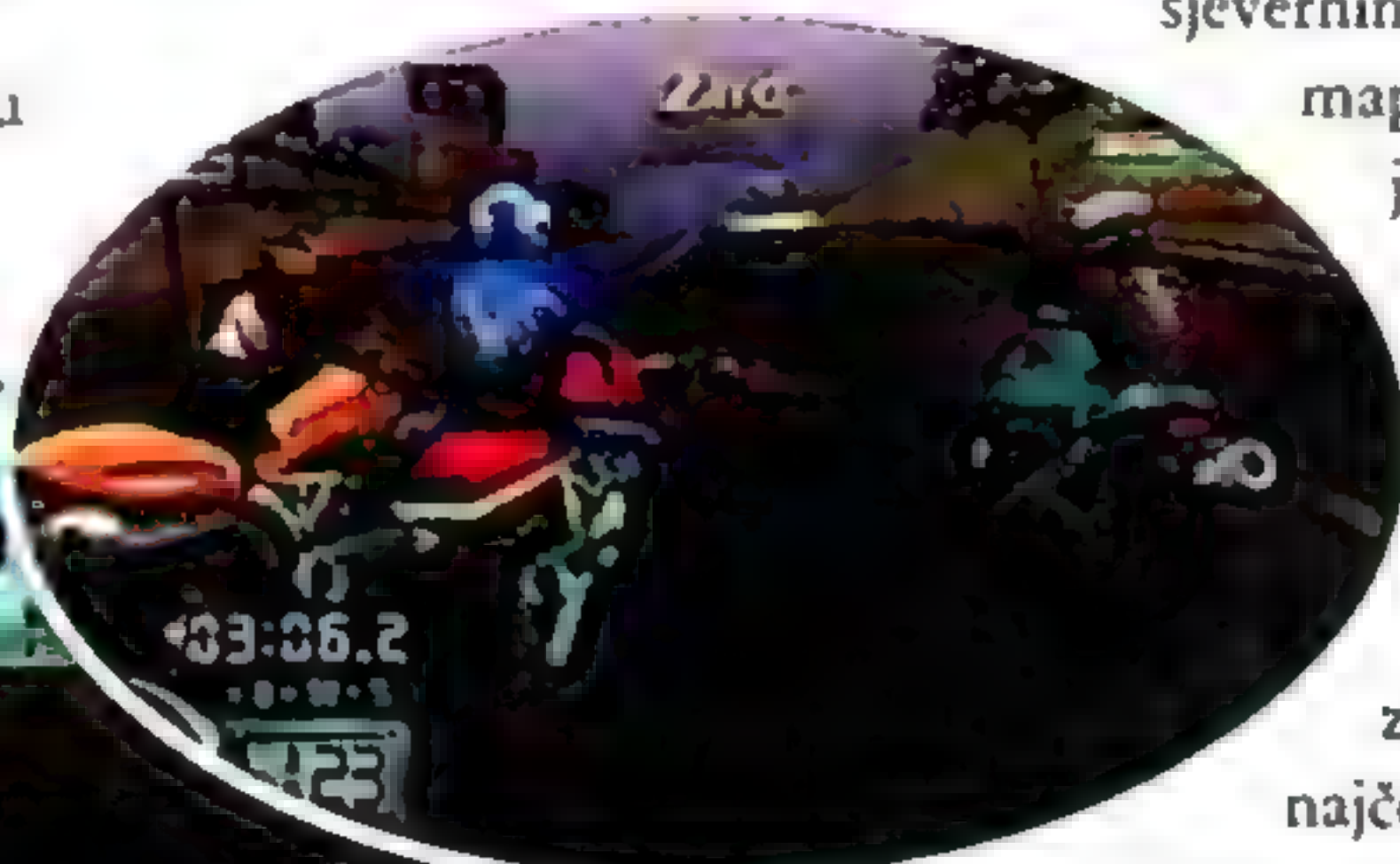
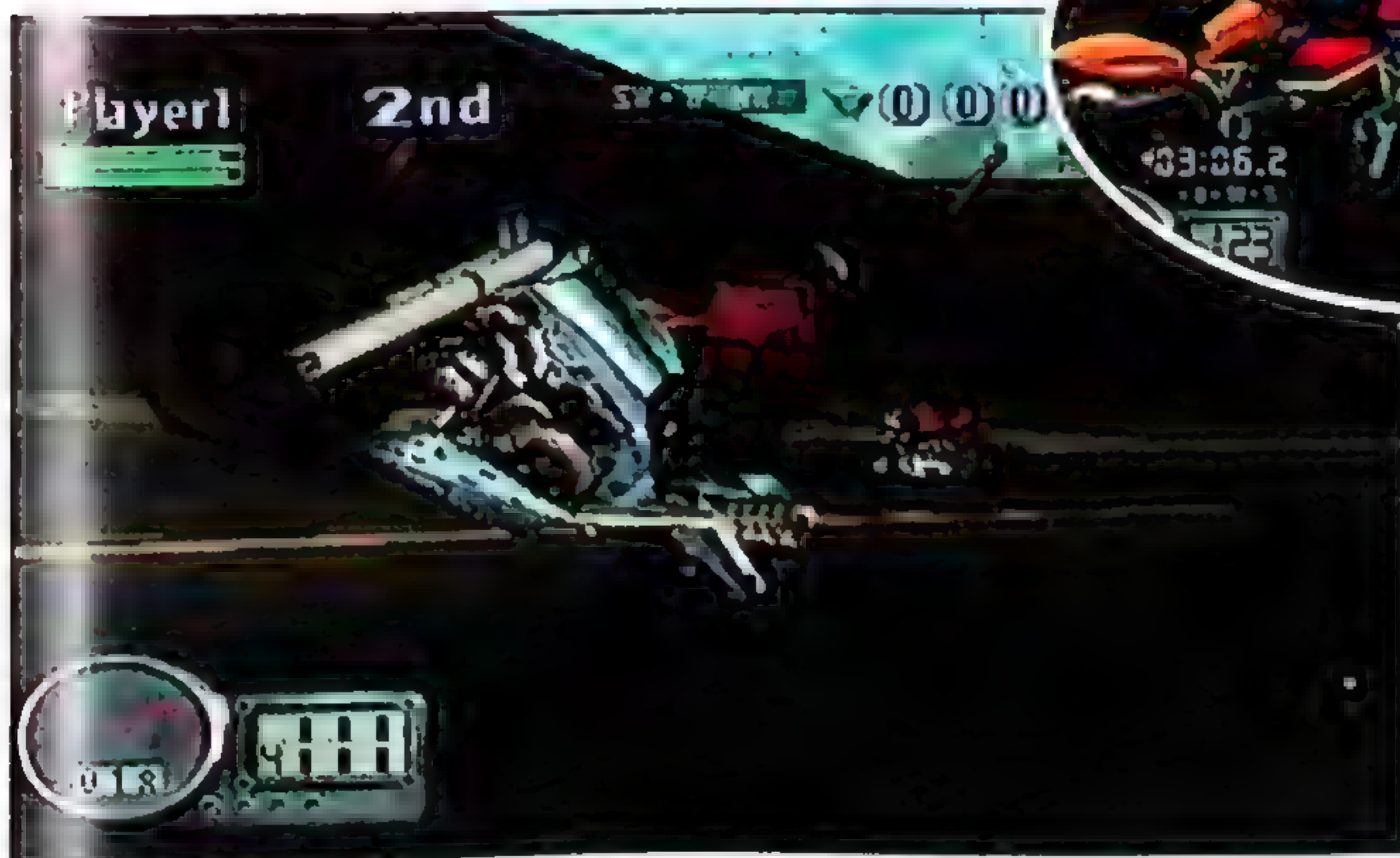
sekunda. Sve video sekvence koje vidite tijekom igre nisu dulje od toga". No, više nego po animacijskim sekvencama, bande se razlikuju svojim motorima i stilu vožnje te AI-u koji je u ovoj igri na vrlo zavidnom stupnju. Bande se okupljaju u birtijama razbacanim po stazi gdje će pokupiti najnovije tračeve, malo se odmoriti, opremiti motor i čuti vremensku prognozu. Ovo posljednje je itekako važno jer u RR3D-u nećete daleko stići ako ne odaberete pravi motor za određenu vrstu terena i određene vremenske uvjete. Banda DeSades živi u industrijskoj zoni i krade dijelove za motore od ostalih bandi. Motori ovih divljaka su vrlo brzi i lagani za upravljanje, a takav im je i stil vožnje. S druge strane, Dewleyeva banda ima nešto "tvrde" motore, ali vrlo brze i izdržljive zahvaljujući gotovo neprobojnom oklopu. Pošto ova banda dolazi sa zapadnog kontinenta, dečki su maksimalizirali performanse svojih motora furajući ih obalnim cestama. Osim toga, ovi se momci doista znaju služiti lancima, šipkama i šakama pa neka vas ne zavarava to što ne nose vatrena oružja. Ako itko zna izvoditi atraktivne akrobacije na motorima, onda su to sigurno momci iz bande Caffé Boys. Kreću se uglavnom istočnim dijelom mape i u manje naseljenim mjestima i na širokim ulicama uvijek bave svoju vještinu i vožnju.



Dewleyeva banda ne rabi vatreno oružje, što ih ne čini manje opasnima. Naprotiv, znaju se odlično služiti šipkama i lancima.

Osim virtuoznosti i brzih motora, ova se bandu diči i impresivnim arsenalom oružja pa će biti vrlo nezgodno nadete li im se na vatrenoj crti. I na kraju, banda Techgeists se kreće sjevernim dijelom mape usavršavajući svoju vožnju na planinskim cestama i ostrim zavojima a najčešće se služi oružjima srednjeg dometa. Dakle, dizajneri su se

potrudili načiniti bande što različitije po oružju, motociklima, stilu vožnje i području na kojem se okupljaju. Borit ćete se protiv bandi, ali i protiv ništa manje sposobne policije, čak se može dogoditi da vam se u tome pridruže i "andeli pakla" s kojima ste do maločas bili na ratnoj nozi samo zato što ste se provezli njihovim teritorijem.

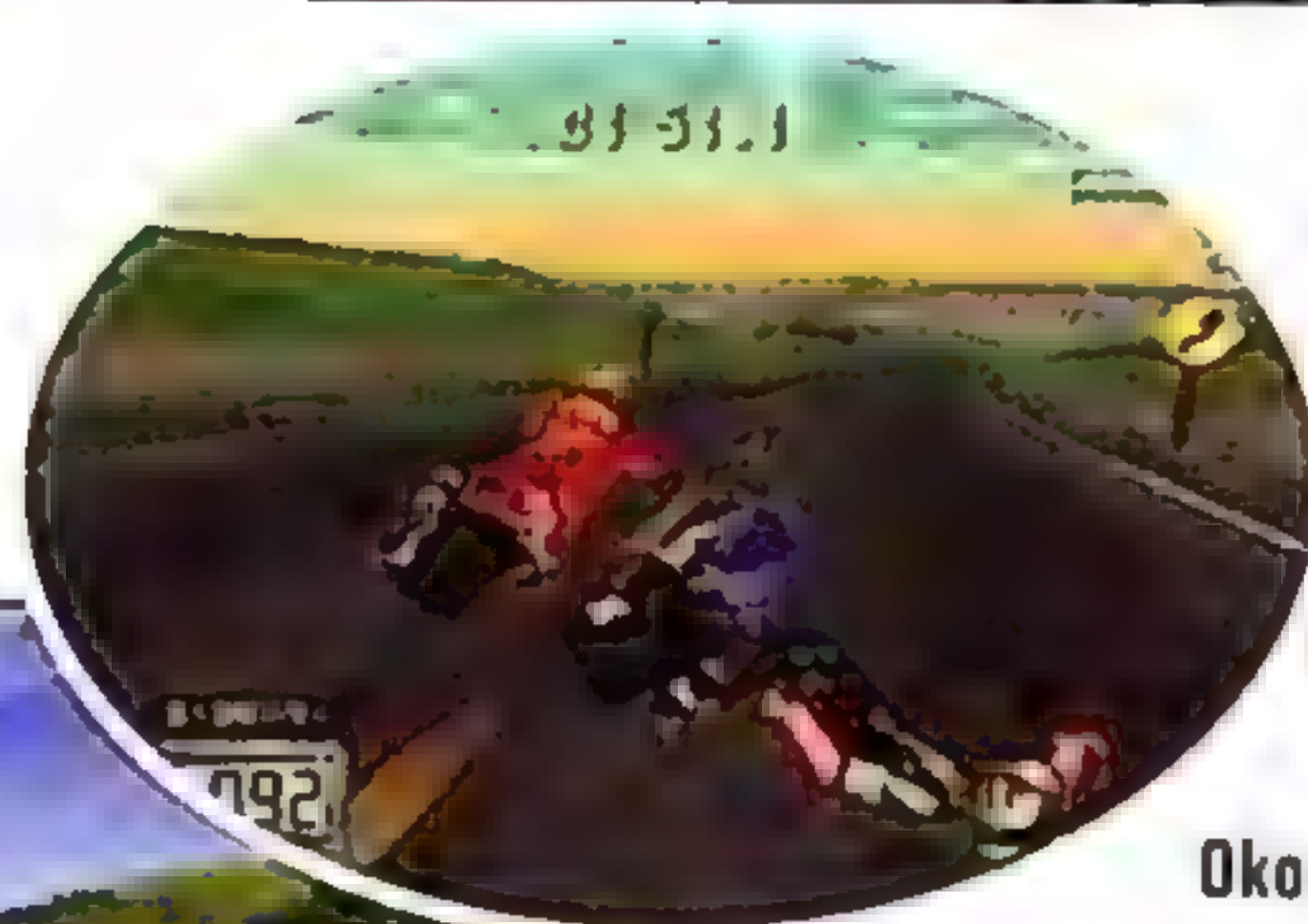


U Road Rashu 3D sve vrvi od divljaka na cesti koji "misle ozbiljno". Ovo je jedan od tipičnih brzih filmskih kadrova kakvima igra obiluje. Pozor! Ljubitelji agresivne akcije bez kompromisa, ovo je prava igra za vas.





Ništa manje spektakularni nisu ni sudari. Pokreti su preuzeti od "živih" kaskadera motion-capture tehnologijom, a kako se to radi u praksi - pogledajte na videoisječku našeg Hack CD-a.



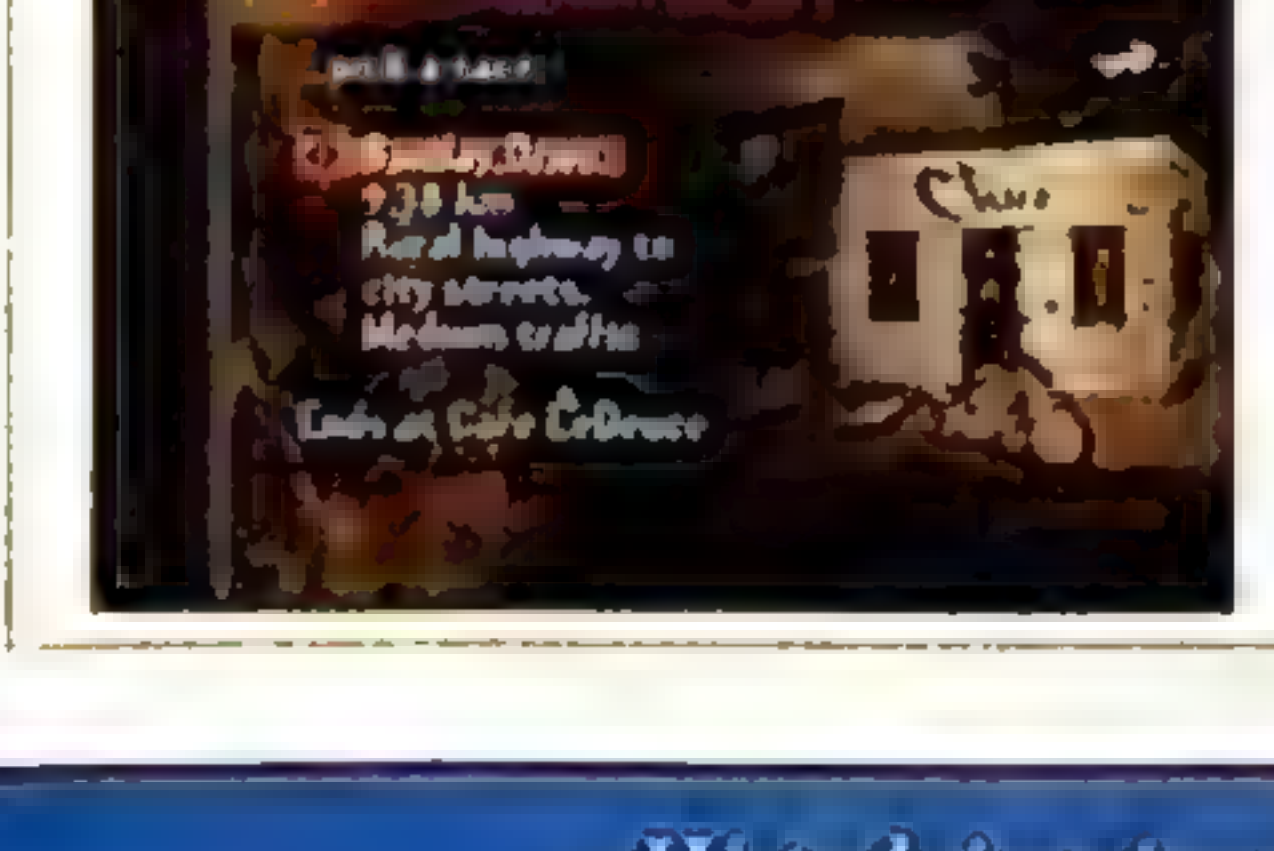
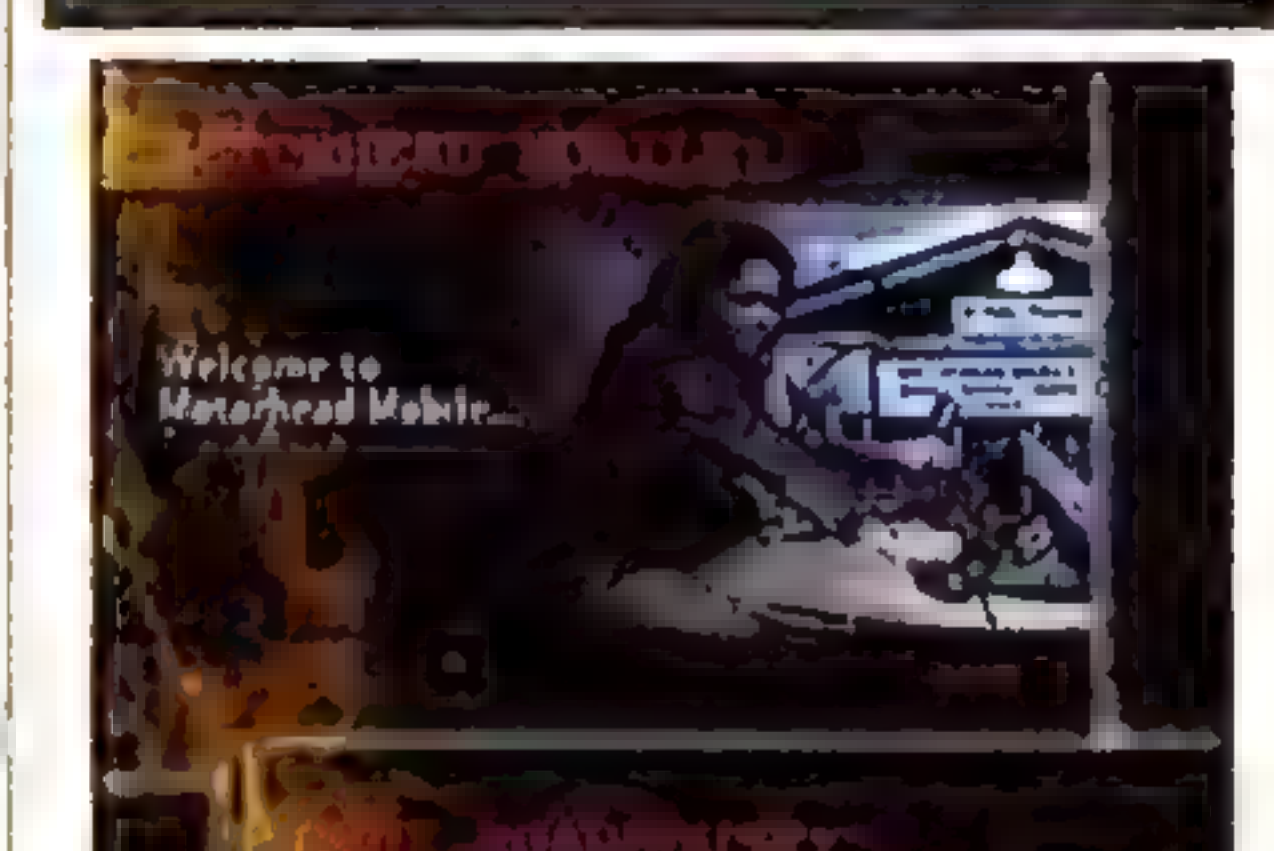
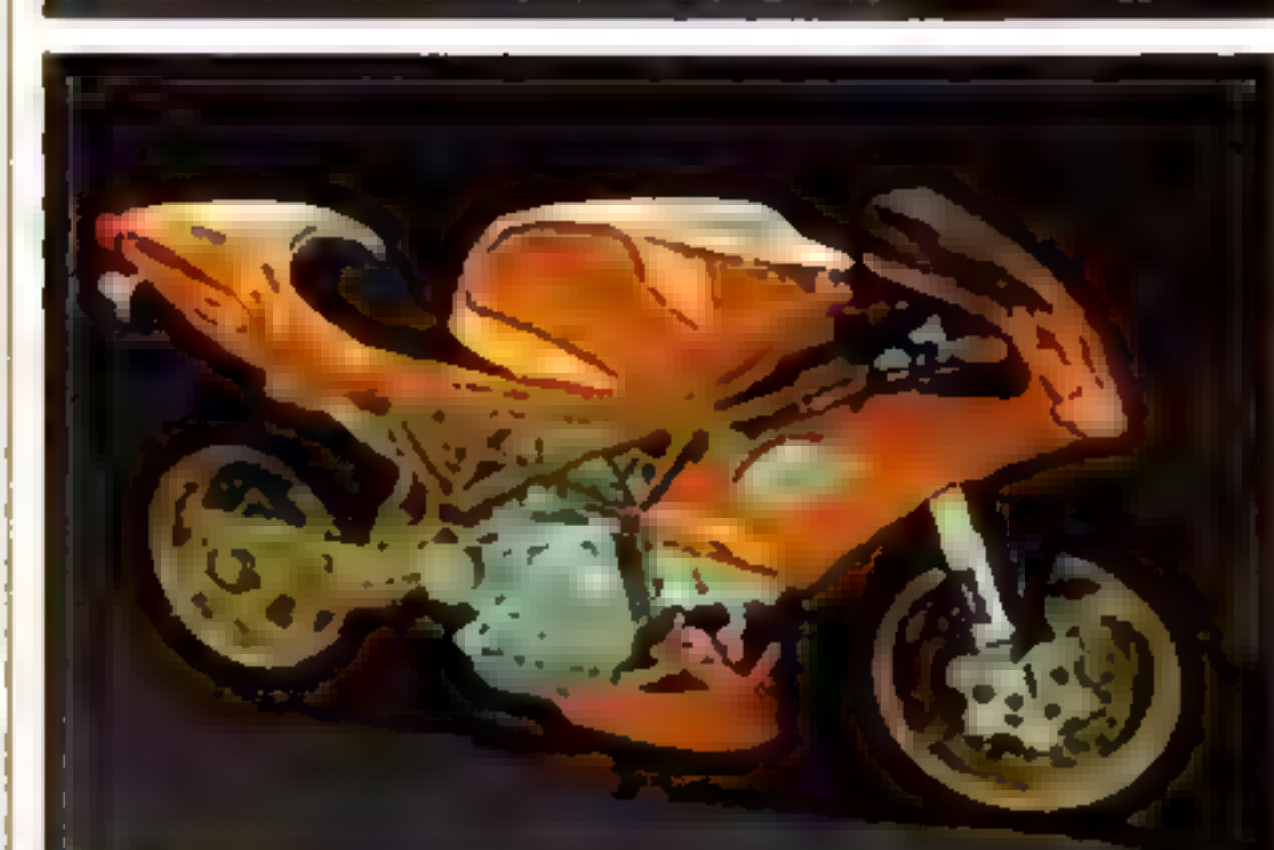
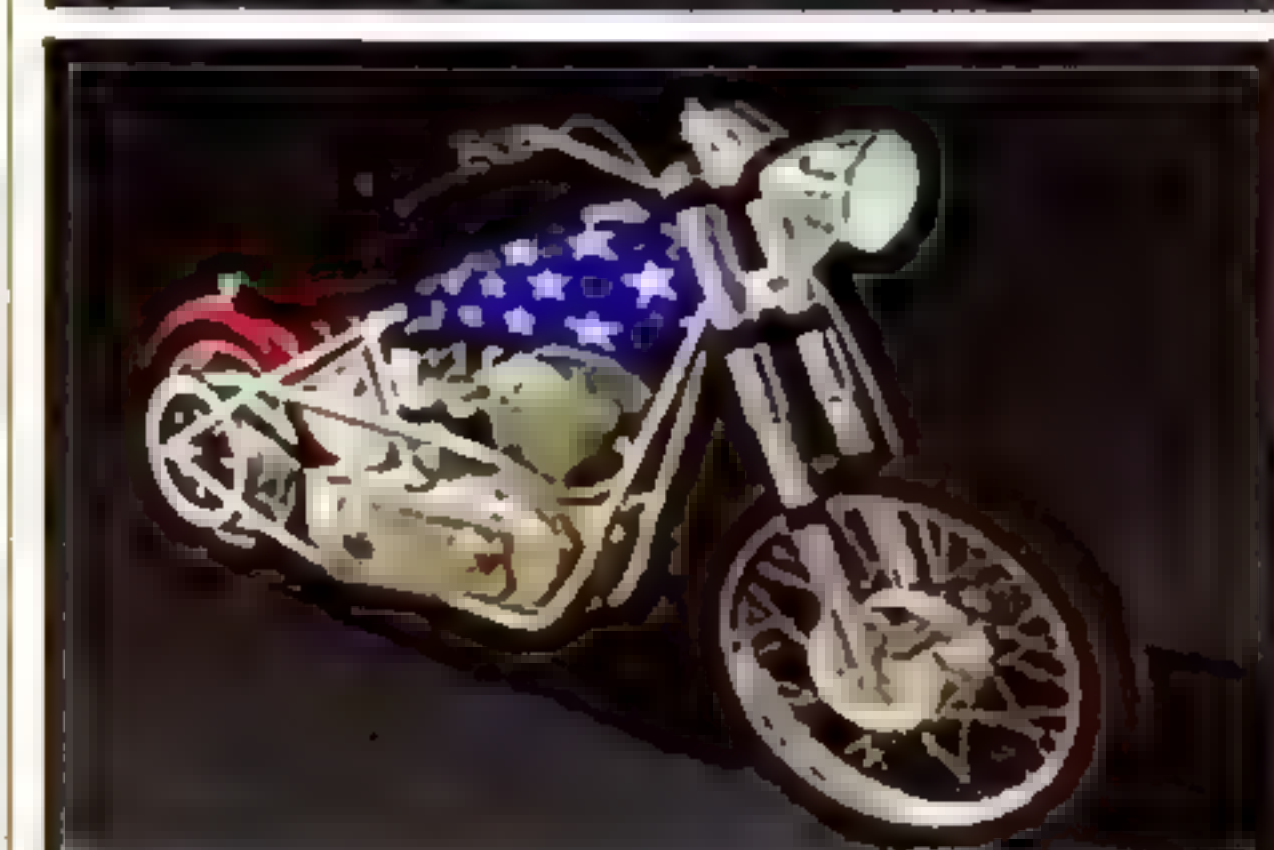
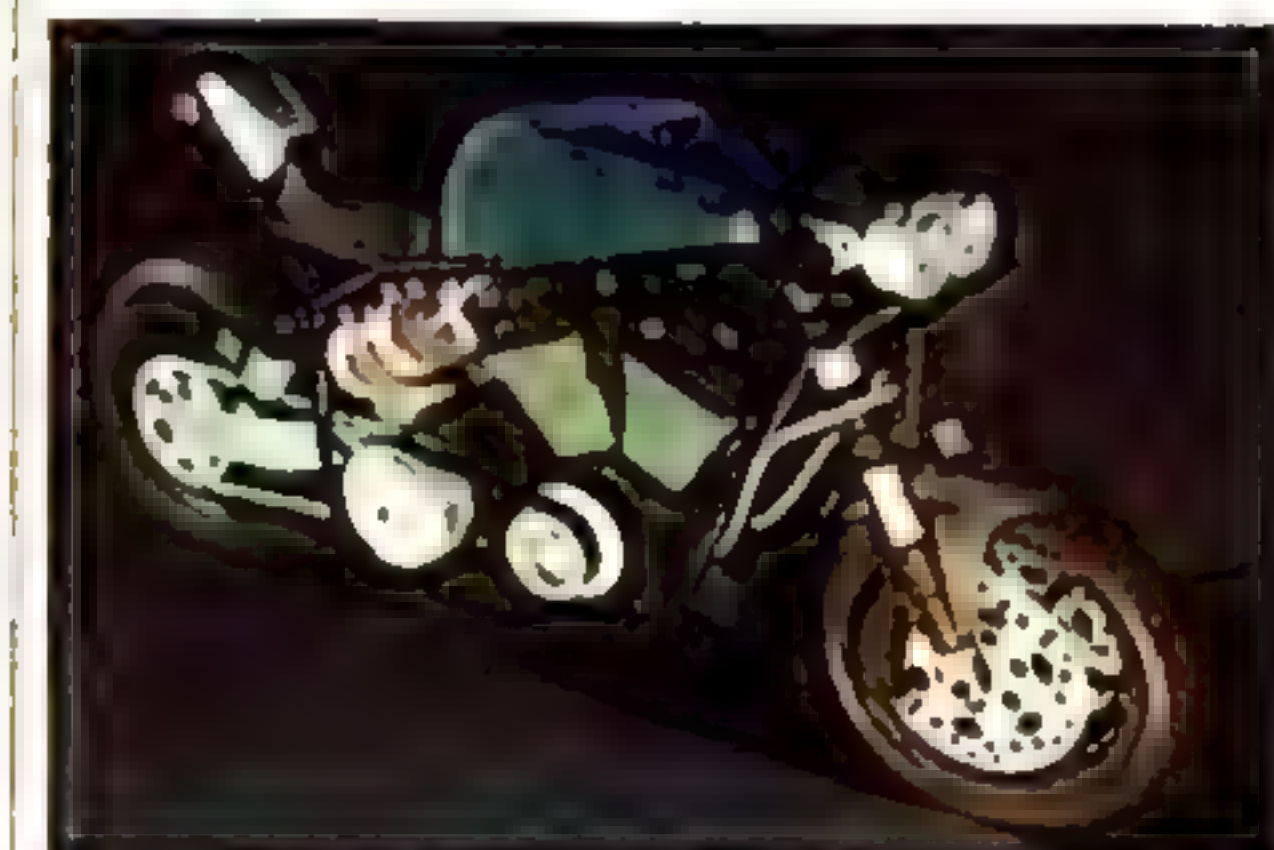
Okoliš je vrlo detaljan i bogat tekstura, krajolici se stalno izmjenjuju pred vašim očima. Nemojte se samo previše zabuljiti jer biste mogli završiti kao "pajdo" na slici.



Grafika je svakako jedan od glavnih aduta RR3D-a. Naime, slobodno možete zaboraviti jednostavnije poligone i ograničene mape koje su do prije godinu dana bile popratna pojava na Playstationu zbog ograničene mu memorije. Zahvaljujući Performance Analyzeru (više o ovom alatu pročitajte u tekstu The Making Of - Road Rash 3D), programeri Electronic Artsa su uspjeli optimizirati grafički engine pa ni u jednom trenutku, čak ni kad se na ekranu nalazi nekoliko motora i vrlo detaljan okoliš, igra ne gubi na brzini. Animacija likova je prekrasna, vidi se da su pokreti motociklista skidani sa "živih" ljudi motion capture tehnikom. Posebno impresivno djeluju različiti kutevi kamere koje birate po želji (ili odabirete automatsku kameru) - kadrovi su uvijek nabijeni akcijom i dramatičnošću, u maniri dinamičnih sportskih TV špica. I kao da brza grafika, kratke spot-animacije i dramatična akcija nisu dovoljni da adrenalin počne kolati venama, očekuje vas i izvrsna glazba. EA je za ovaj naslov sklopio ugovor s Atlantic Recordsom, poznatom američkom izdavačkom kućom, koja će snimiti sa svojim bendovima pod ugovorom poseban CD soundtrack za ovu igru. Vjerujte mi, davno se niste naslušali ovako dobre hard-rock glazbe u jednoj igri koja sintagmi "dizanje adrenalina u krvi" daje jedno sasvim novo značenje. Brzi i melodični rifovi na gitari i "raspuknuti" glas poznatih faca iz Sugar Raya, CIV-a, The Mermena i drugih raspalit će vaše sirove instinkte do krajnjih granica. Osim toga, valja spomenuti da je RR3D jedna od vrlo rijetkih igri koje su u stanju istodobno sa CD-a učitavati potrebne podatke o novom okolišu i svi-

Motori

Sve što voze vaši protivnici možete odabrati i vi, naravno, ako imate dovoljno keša. Svaka banda ima 3 motora pa nas jednostavna računica 3 motora puta 4 bande dovodi do zaključka da možete birati 13, pardon 12 motora. Nije loše, nije loše, pogotovo ako se uzme u obzir da svaki motor drugačije "leži" u ruci i ima različita oružja. Isto tako, vrlo je važan odabir motora s obzirom na vrstu terena i vremenske uvjete pa otvorite oči i uši u bircevima...



Atlantic Records

Američka izdavačka kuća Atlantic Records je za RR3D snimila popratni soundtrack album - Road Rash 3D: The Album - što je događaj koji se ne događa svaki dan u svijetu računalnih igara. Svoje pjesme su ustupili Atlanticovi bendovi poput Sugar Raya, CIVa, Fat Joe, Kid Rocka i Big Wrecka. Svi su oni za ovaj album napisali ili nove pjesme (neki su ustupili i dosad neobjavljene materijale), pjesme su OK, a neke su čak i dosta poznate poput "Mean Machine" Sugar Raya. Zanimljivo je da su "teškaši" iz The Mermena snimili nekoliko pjesama specijalno komponiranih samo za ovu igru. Pokušali smo preko Electronic Artsa dobiti intervju od bendova koji su snimali pjesme za RR3D album, ali nam to na kraju ipak nije uspjelo jer su momci trenutačno "vrlo zaposleni". Nismo ni mislili da će biti slobodni. Tko zna, možda će od intervjua ipak nešto biti u sljedećem broju...



Igra treće generacije



Road Rash 3D

Proizvođač Electronic Arts

Izdavač Electronic Arts

• možda su 4 bande protiv koji se borite premalo?

90

• izvođenje i grafiku izvršnu glazbu i soundtrack CD • raznovrsne terene i veliku igrivost

Hi-tech jurnjava na motorima s izvrsnim borbenim elementima te glazbom i brzim izvođenjem koji će iz vaših žila izvući posljednju kap adrenalina. Igra bez kompromisa

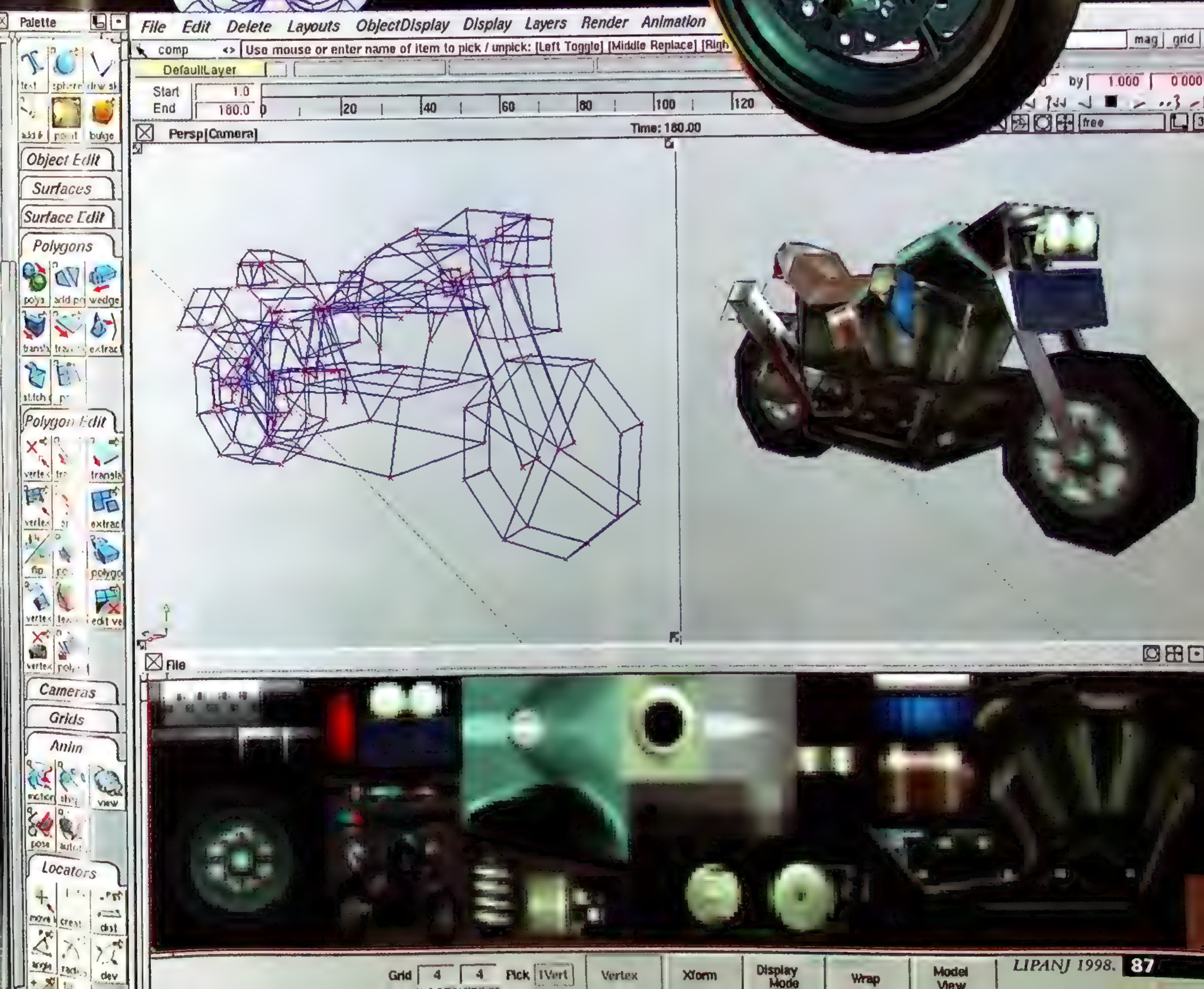
Platforme

☒ PSX
☐ PC
☐ Amiga

the making of



Produkcija vrhunskih igara je sve samo ne jednostavan posao. Zahtijeva enormno skupu opremu, vrhunske talente, puno, puno love i podrazumijeva korištenje trikova. Dio tih trikova koji se koriste pri izradi igara za čitatelje Hackera otkrivaju čarobnjaci koji su sudjelovali pri izradi Road Rasha 3D. Ovo možete pročitati samo u našem časopisu...

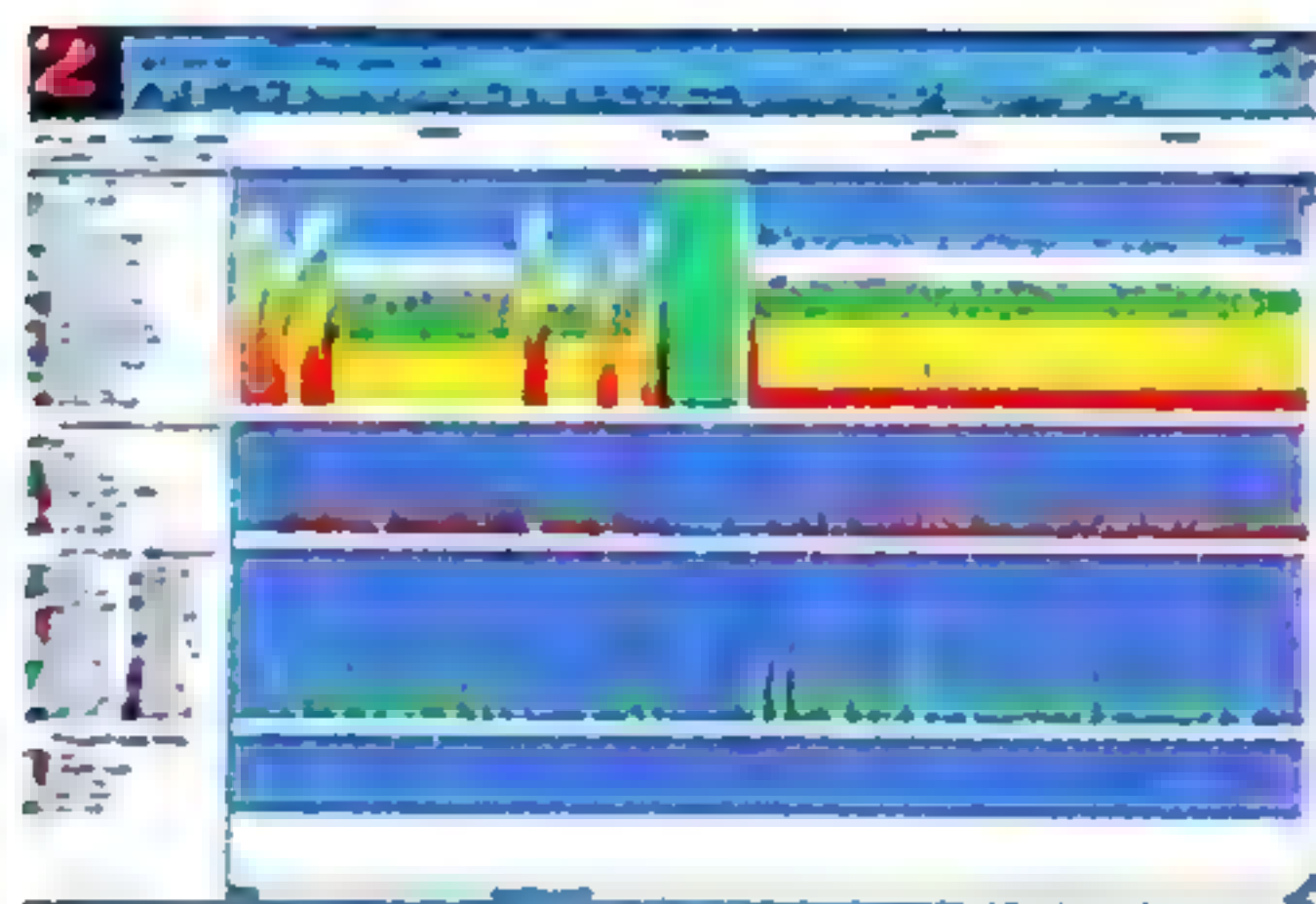


the making of



Performance Analyzer - aplikacija koja ubija!

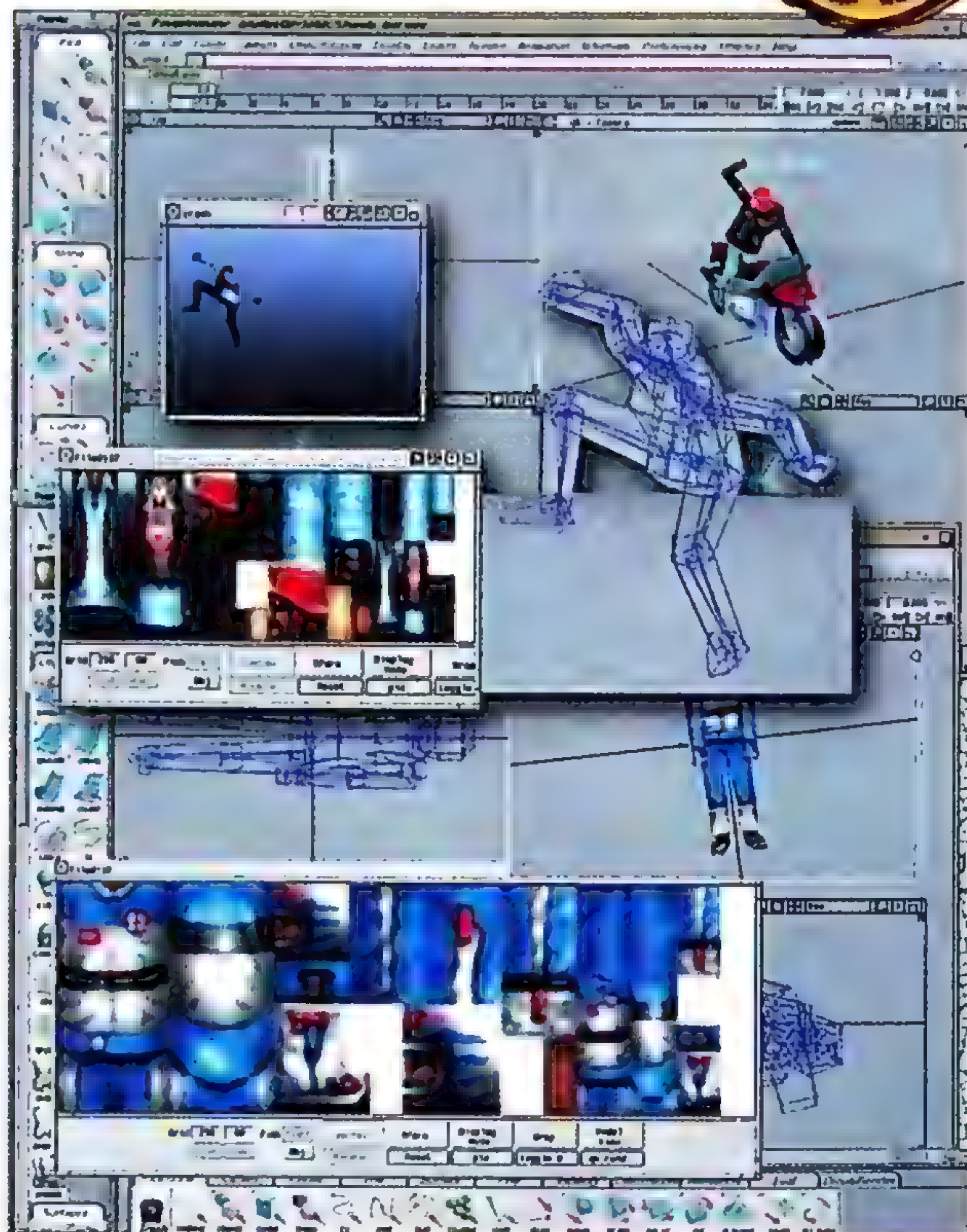
Vlasnici PSX su postali svjesni prave male revolucije koja se dešava na njihovoj "igračkici". Sam Sony kaže kako su igrači do sada vidjeli dvije generacije igara za PSX, a ostale su još dvije. Logična arhitektura konzole kao i Sonyeva konstantna suradnja sa proizvođačima igara za PSX-u priskrbili golemu popularnost kod igrača i proizvođača. Sam Sony nikada nije krio detalje ili specifikacije konzole (što se ne bi moglo reći za konkurentske tvrtke) već je proizvođačima dao sve potrebne alate i dokumentaciju, što maksimalno olakšava programiranje igara za PSX. I sam Sony konstantno razvija alate za razvoj igara, a posljednji njihov alat je Performance Analyzer i namijenjen je optimiziranju programskog koda. "Proizvođači igara nisu niti izbliza iskoristili sve potencijale naše konzole, naprotiv! Primjerice, Tekken 2 iskorištava tek 30 do 40% hardverskih mogućnosti konzole", tvrdi Ken Kutaragi, jedan od inženjera koji su konstruirali konzolu. Performance Analyzer programerima daje detaljnu analizu koda i omogućuje im točne podatke o tome koji dio PSX-a je optimalno iskorišten, gdje se javljaju zastoji, koji dio koda uzrokuje presporo izvođenje itd. Upotrebom ovog fantastičnog programskog alata, proizvođači mogu optimizirati svoje igre do granica o kakvima se prije par mjeseci moglo samo sanjati, a rezultat je već ovdje - Igre treće generacije poput Gran Turismo, NFS3-a, Vigilantea 8, Road Rasha 3D. Kako li će tek izgledati igre četvrte generacije, pitamo se?



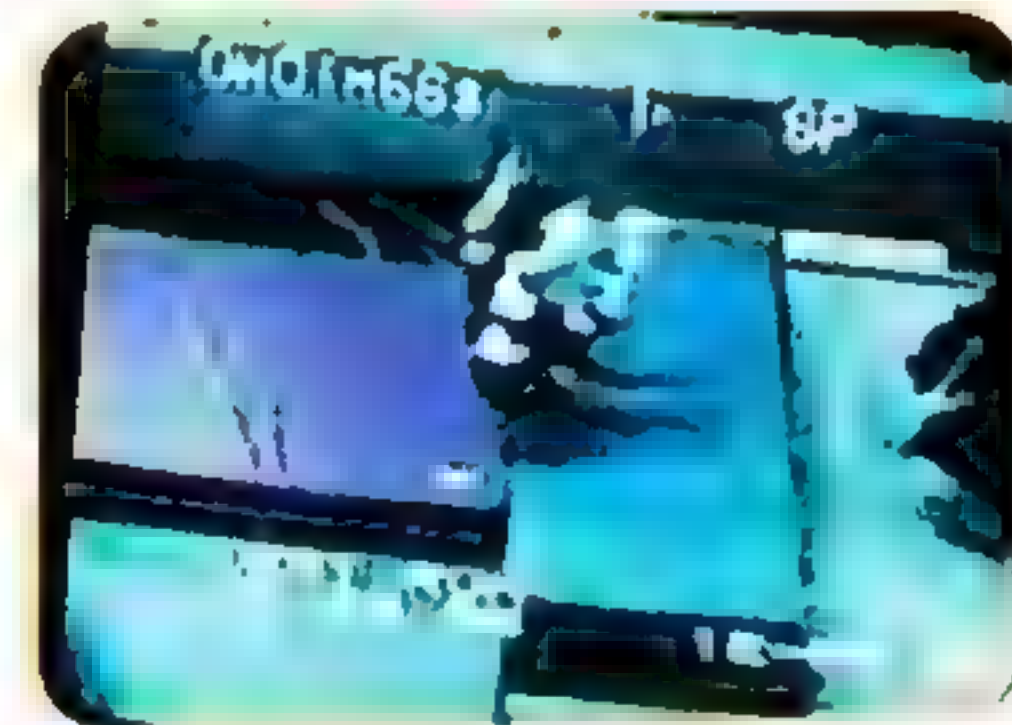
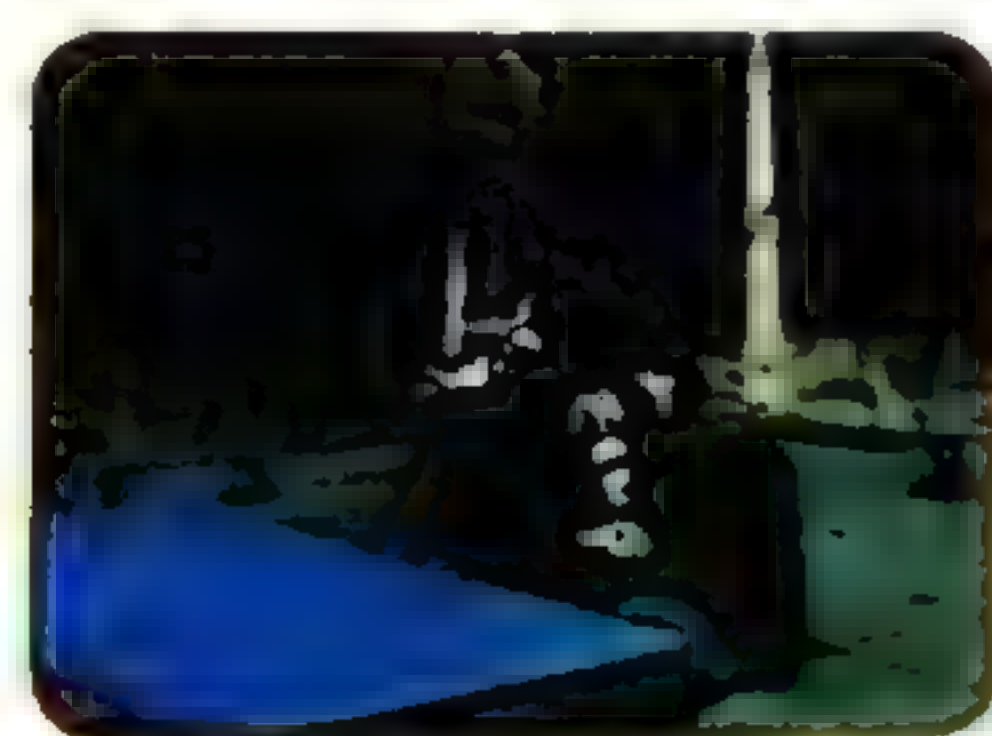
Na slici vidite sliku iz Performance Analyzera, programskog alata za analizu koda. Ne pitajte nas ništa, niti nama nije jasno kako je iz ovih tzv. grafikona uopće moguće išta "pročitati", no zato imamo ljude koji nemaju društveni život (zovemo ih "programeri") da se bave takvim stvarima. Bože, biti novinar nije toliko strašno - što da sam završio, recimo, kao programer.

Motion Capture

Usprkos uvriježenom mišljenju da je motion capture jednostavna tehnologija, odmah ćemo vam razbiti sve sumnje. Oprema je skupa, računala za procesiranje "uhvaćenih" podataka su skupa, a sam postupak je sve samo ne lagan. To je i razlog zašto samo najveći (čitaj: najbogatiji) imaju svoje studije za motion capture (npr. GT Interactive, EIDOS, Electronic Arts), dok su ostali prisiljeni iznajmljivati opremu na korištenje. Sam postupak "hvatanja" pokreta počinje lijepljenjem kuglica koje reflektiraju svjetlost na zglobove glumaca. Glumci su obučeni u tamna odijela da bi se svjetlost reflektirala samo s kuglica koje, usput, imaju nezgodnu naviku da otpadaju s tijela. Nakon što posebna kamera snimi pokret, računalo za procesiranje dobivenih podataka izračunava koordinate točaka na temelju jačine reflektirane svjetlosti sa svake kuglice, čime se dobiva opis objekta za svaku sličicu. Obrada takvih podataka u realnom vremenu je vrlo zahtjevan posao pa se za tu namjenu koriste najbrže SGI radne stanice. Nakon što SGI pohvata koordinate točaka, one se dalje obrađuju u nekom od programa za 3D projektiranje (3D Studio Max na PC-u ili Power Animatoru na SGI-u). Slijedi čišćenje nepotrebnih točaka, što se obavlja ručno i oduzima značajne vremenske i ljudske resurse. Nakon toga na scenu stupaju programi za optimizaciju broja točaka i poligona kako bi se dobilo na brzini iscrtavanja. Da bi se smanjenjem detaljnosti objekta zadržala uvjerljivost, koriste se razni trikovi. Primjerice, često se pribjegava teksturama koje su nacrtane tako da simuliraju više poligona, dok se u stvari radi o jednom poligonu. Tipični primjer ove mudrolije je NFS3 koji ima naizgled vrlo detaljne objekte automobila, dok se u stvarnosti radi o vrlo jednostavnim "škatuljama" na koje su aplicirane pažljivo nacrtane texture. Electronic Arts svoj studio za motion-capture u Kanadi koristi pri izradi gotovo svih naslova, što se vidi iz fluidne i uvjerljive animacije - pogotovo one u World Cupu 98.



Nakon "snimanja" pokreta, u računalu imamo 3D zapis modela i animaciju kroz vrijeme. Opis 3D objekta koji se "uhvati" sa motion-capture opremom je često neprecizan i ima "smeća" koje je potrebno očistiti ručno. Nakon toga se pristupa optimizaciji ploha i broja sličica po sekundi dok se ne postigne ravnoteža između kvalitete i memorije koja ja kod PlayStationa uvijek ograničavajući faktor.



Pokreti su "uhvaćeni" sa kaskadera, a kako to izgleda u praksi najbolje možete vidjeti ako pogledate Road Rash 3D promo animaciju koja se nalazi na Hack CD-u.



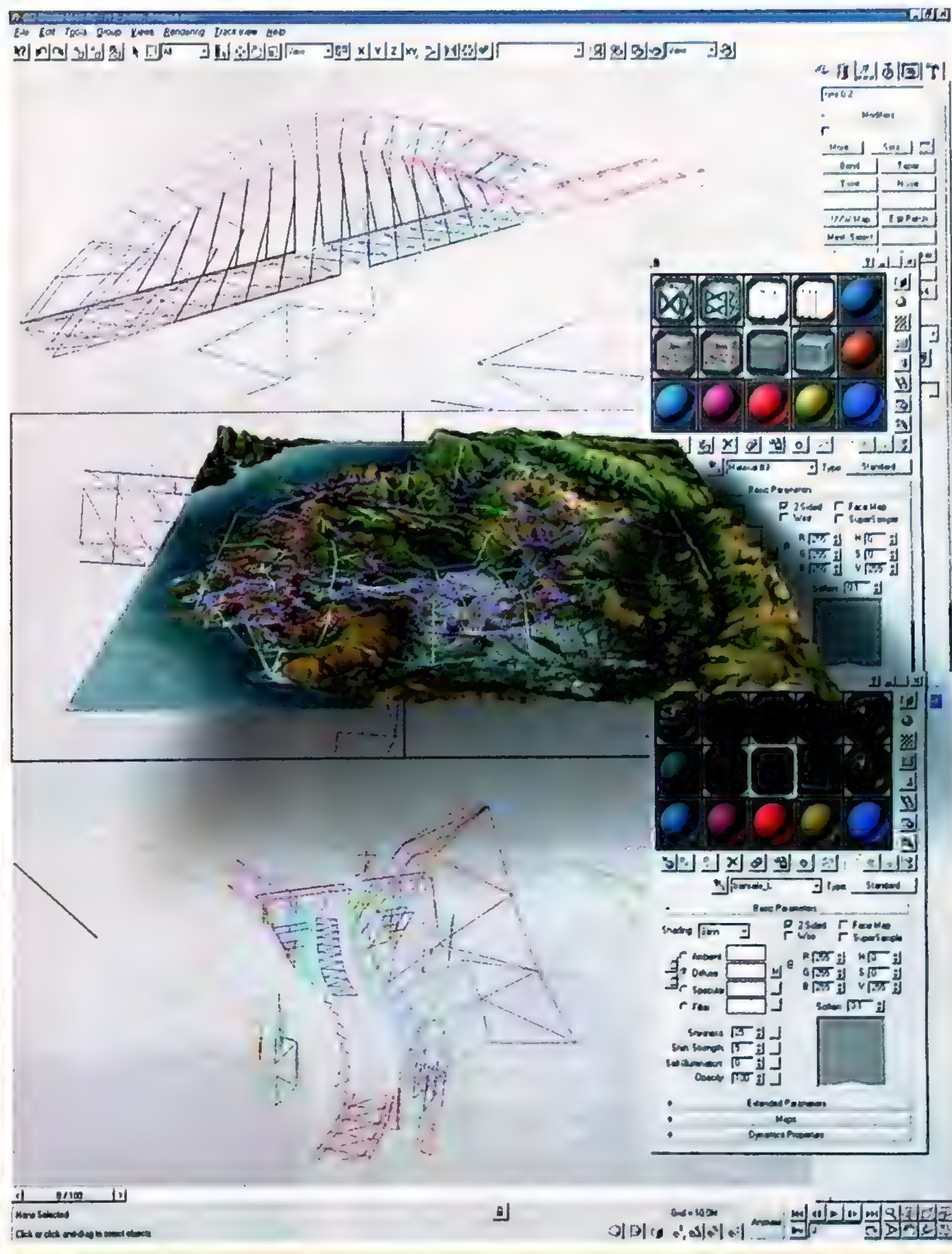
Pomoću trikova

Prvo što ćete sigurno primjetiti kad zaigrate Road Rash 3D je velika brzina na kojem se igra odvija i na najkompleksnijim scenama te ogromna količina geografskih podataka koje su programeri uspjeli strpati u 2 MB Playstationove memorije. Kao i uvijek, korišteni su mnogobrojni trikovi. Prvo nas je zanimalo kako to da je zadržan visoki frame rate, s obzirom na detaljnost i količinu objekata koji se pojavljuju u igri. Odgovor daje Smith, jedan od producenata igre: "Glavni trik je u tome da smo koristili dvije vrste tekstura i objekata: objekti koji se pojavljuju u vašoj neposrednoj blizini su detaljniji i imaju na sebi aplicirane teksture visoke rezolucije, a objekti koje vidite u daljini (i za koje ionako nije bitna detaljnost) imaju manje poligona i teksture u niskoj rezoluciji. Kako je iscrtavanje manje detaljnih objekata i niskorezolutivnih tekstura mnogo brže, to je jedan od načina na koji smo dobili na brzini". Ono što Smith ovdje želi reći je da će motocikl kojeg upravo prestižete biti u višim detaljima kako bi se održao nivo grafičke prezentacije same igre, a kada motocikl odmakne u daljinu, koristi se njegov grubi opis kako bi se iscrtavanje ubrzalo. Zanimljivi detalj broj 2: teren u igri ima više od 100 kvadratnih milja površine. Opis tako ogromnog 3D krajolika bi bio nemoguć bez zanemarivanja svih detalja, što ovdje nije slučaj. U čemu je kvaka? "Grafički engine u memoriji uvijek drži određeni dio okoliša na kojem se trenutno nalazite. Svi podaci o stazi, uključujući opis 3D objekata i njihove teksture, su kompresirani u memoriji Playstationa. Kad igrač dođe do dijela staze koji nije opisan u memoriji Playstationa, tada se potrebni podaci učitavaju u realnom vremenu s CD-a". Dakle, opis cijele staze se nalazi na CD-u i puno je veći od 2 MB PSX memorije. No kako se onda istovremeno učitavaju novi podaci o terenu i CD muzika? Smith i za to ima odgovor: "Audio CD zapis nismo snimili na uobičajen način, već smo na CD-u isprepleli audio podatke sa opisom staze". Cool. Iako nam ovo do kraja nije bilo jasno, nismo htjeli Smitha gnjaviti detaljima koji nam vjerojatno ne bi otkrio jer zadiru u profesionalne tajne EA programera.

Opis ostalih poslova oko izrade RR3D-a pročitajte u okvirima. U svakom slučaju, nadamo se da vam je jasnije kako su zauvijek prošla vremena kad je jedan čovjek mogao napraviti kompleksniju igru. Iako se povremeno pojavi faca poput Johna Carmacka, programera iz id Softwarea koji je skoro sam isprogramirao Quakeov grafički engine, današnja produkcija tipičnog naslova zahtijeva kooperaciju

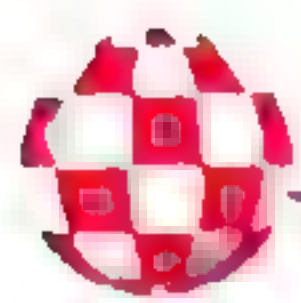
Head Over Heels

Krajobrzi u RR3D-u su izrađeni korištenjem satelitskih 3D zapisa američkog geografskog ureda (US Geographical Services). Glavni posao oko dizajniranja više od 100 kvadratnih milja terena je povjeren Daniel D. Woodu, glavnom grafičaru za RR3D. Daniel opisuje proces izrade mape slijedećim riječima: "Nakon što smo satelitske snimke terena prebacili u 3D Studio Max, počistili smo sve detalje koji nam nisu bili bitni, sve dok nismo dobili голу strukturu terena: brežuljke, planine, udoline itd. Na takvu ogoljenu scenu smo mjesecima postavljali 3D objekte dizajnirane na SGI radnim stanicama: mostove, cestu, drveća, zgrade itd. Ovaj dio posla je bio čisto kreativne prirode jer su sve objekte grafički dizajneri unaprijed pripremili, tako da sam ja dobio gotove "materijale". Moj zadatak je bio da ih što pametnije iskoristim i oživim stazu. Posebno smo pazili da vožnja bude dinamična i da igrač ubrzo ne počne zijevati zato što gleda jedan te isti krajolik".



i suradnju stručnjaka iz više disciplina, podrazumijeva korištenje skupih studija za motion-capture, još skupljih SGI radnih stanica i mnogo, mnogo love. I na kraju uvijek ostaje ono ključno pitanje koje jednako muči filmaše i softveraše: "hoće li se naslov prodati u dovoljno primjeraka da se otplati?". Ako ne, obično će nekom visokom manageru frknuti glava, no čini se da će, što se Road Rasha 3D tiče, sve glave u Electronic Artsu biti na broju.

get Off the
STRAIGHT
and NARROW



Genetic Species



Nakon dugog iščekivanja, konačno je stigla igra koja će vjerojatno biti i najbolji Doom klon za Amigu. Iako je Genetic Species već bio gotovo završen prije nekoliko mjeseci, izlazak Doom verzije za Amigu te njegova brzina i igrivost natjerali su programere Marble Eyesa da još malo dorade svoju igru. To je značilo da će GS biti završen točno prije sajma World Of Amiga, što je Vulcan Softwareu pružilo priliku za vrlo dobru promociju. Genetic Species postala je najprodavanija igra sajma, što je uz konkurenciju kakav je Quake i Foundation priličan uspjeh.



Pucanje izbliza u tankove s eksplozivnim plinom nije dobro za zdravlje.

Što učiniti da Doom klon bude prihvaćen od igrača, da bude zanimljiv i igriv kraj svih dosadašnjih sličnih igara? Jedno od rješenja je unijeti u igru mrvicu razmišljanja koje će težište s mozgovnog centra za koljačine prebaciti na malo profinjene dijelove "sive mase". To je i učinjeno u ovoj igri, što ne znači da borbe neće biti u izobilju. Priča je uobičajena: usamljeni ste na neprijateljskoj bazi i cilj vam je spasiti svijet (ili nešto na tu temu). Igra je podijeljena na nivoe, a na početku svakog će vas dočekati poduži tekstovi s objašnjenjima i opisom misija koje su pred vama. Tijekom svakog nivoa dobivat ćete i manje zadatke u stilu: pronadi komandni centar, uništi laboratorij i sl. Dosad sve slično na uobičajene Doomoida, zar ne? Ipak, već i u samoj mehanici igre primjetna je razlika - snimanje pozicije nije moguće u bilo kojem trenutku, nego samo na određenim mjestima unutar nivoa, a na kraju svakog dobivate šifru za nastavak igre (HINT: ako kao šifru upišete FRAMECOUNT, u lijevom

gornjem uglu ekrana pokazat će se broj frameova). Ovakva organizacija dosta otežava igranje jer je potrebno prijeći poprilično terena da biste stigli do mjesta za snimanje. No, da je igra prelagana, završili biste je prebrzo i skratili si vrijeme zabave

Boj ne bije svjetlo oružje

Naravno, na raspolaganju vam je velik izbor oružja za svladavanje velikog broja neprijatelja, ali i jedan uređaj koji ovu igru čini drugačijom u moru gotovo identičnih pucačina iz prvog lica. Naime, opremljeni ste PPD-om (portable probe device), uređajem koji vam omogućuje svoju svijest prebaciti u protivnikovo tijelo čime dobijate i njegovo oružje, iskustvo i, naravno, tjelesne sposobnosti i njegov izgled. To znači da se možete ubaciti u ljušturu lebdećeg robota i prijeći preko vatre ili u tijelu mutiranog pauka projuriti kroz otvore za ventilaciju. Neke uređaje možete rabiti samo ako preuzmete tijelo inženjera ili znanstvenika, dok je ulaz u neke prostorije dostupan samo komunikaci-

Loši momci na okupu

Osnovne karakteristike većine neprijatelja naći ćete u uputama za igru, ali ćete ih doista upoznati tek u bliskom susretu head-to-head.



jskim oficirima ili zapovjedniku baze. Znači, ne smijete ubiti baš svakog neprijatelja jer bi vam njegovo tijelo moglo zatrebati za neku posebnu svrhu, što igru čini mnogo spetljanijom nego što vam se čini u početku. No, da sve skupa ne bi bilo preteško,

unutar igre postoji nekoliko načina za završavanje svake misije i svaki će vas dovesti do sljedećeg nivoa iako su neki zanimljiviji i vizualno efektivniji od drugih. Ono što je najznačajnije za neprijatelje u Genetic Speciesu je njihova inteligencija. Ovdje stražari ne



Ha, samo znanstvenici, lak plijen za moj minigun!

jurcaju odmah na vas čim vas ugledaju, niti se bezglavo zabijaju u kut pokušavajući proći kroz zid.

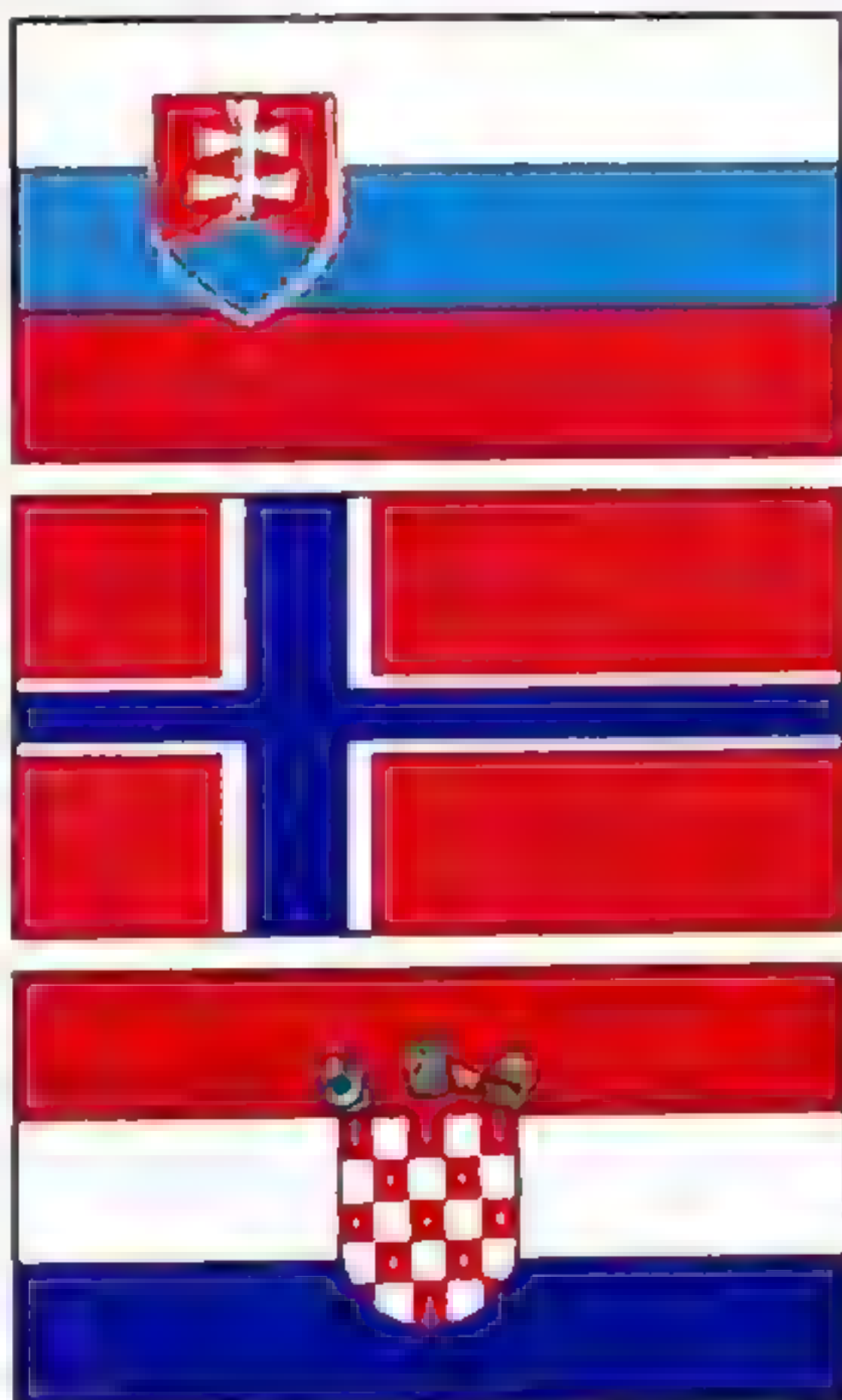
Pozornost koju su programeri uložili u programiranje umjetne inteligencije vidi se u različitim načinima ponašanja, ovisno o kojem je neprijatelju riječ, a sve je modificirano prema vašem ponašanju u igri. Tako će slabiji (znanstvenici) ili ranjeni neprijatelji pobjeći od vas i pokušati uzburkati svoje prijatelje, neki vas uopće neće napadati dok ih se ne skupi nekoliko, a onda će u gomili jurnuti na vas, a neki će izdaleka rabiti svoje dalekometno oružje. Na početku igre većina neprijatelja luta hodnicima ili radi na svojim mjestima (inženjeri, znanstvenici), ali čim primijete vašu nazočnost, postavljaju se straže i zasjede, a slabiji i/ili važniji momci se skrivaju u teško dostupne prostorije. Na taj način čini vam se da ste uistinu uljez u svijetu koji funkcionira svuda oko vas, a kako protivnici reagiraju čak i na zvukove, primorani ste, osim skrivanja, uporabiti i tiho oružje za likvidiranje usamljenih stražara da ne privučete na sebe kompletan garnizon baddiesa. Naravno, kad vas jednom otkriju na nekom nivou, možete izvaditi lanser raketa ili bacač plazme i raspaliti

Lets talk about...

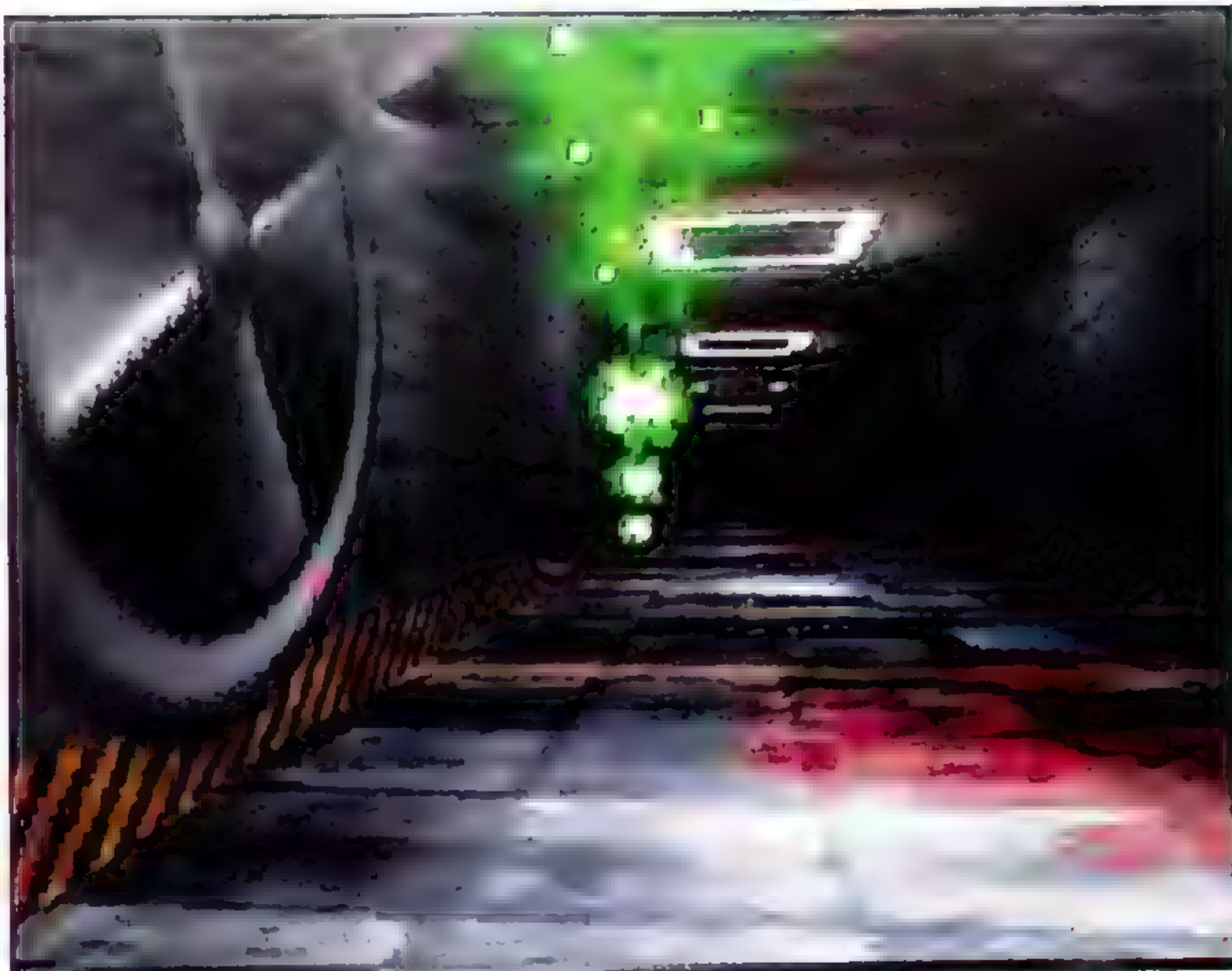
Vizualno, Genetic Species izdiže se nekoliko redova iznad svih dosadašnjih Amiga-Doomoida. Teksturirani zidovi, renderirani neprijatelji, svjetlosni efekti, efekti dima, vode, vrućeg zraka, eksplozije - sve je napravljeno u najboljoj maniri vrhunskih igara, što još jednom potvrđuje da Vulcan Software zna što potpisuje i da titula najpoznatijeg izdavača Amiga igara ne isli na staroj slavi. Zvukovni dio dogovara grafičkom, s vrlo dobrim

Govorite li... hrvatski?

Zahvaljujući prevoditeljima Mladenu Ilinoviću i Marijanu Franoviću, članovima Društva Amiga prevoditelja (ATO), opisi misija i upute za igru prevedene su i na hrvatski jezik. Svaka čast na prijevodu uvoda u misije, ali čini se da su momci imali malih problema s prevodenjem uputa (multitasking = višezadačnost? ili storm trooper = olujni vojnik?!). No, dobro, glavno je da su pokušali. Osim dragog nam jezika (engleskog) i našeg materinjeg (hrvatskog), Genetic Species podržava još i danski, nizozemski, finski, francuski, njemački, talijanski, norveški, portugalski, poljski, slovački, španjolski, švedski, turski i srpski. Doista ne pali isprika da zbog jezične prepreke još razmišljate o kupnji ove igre.



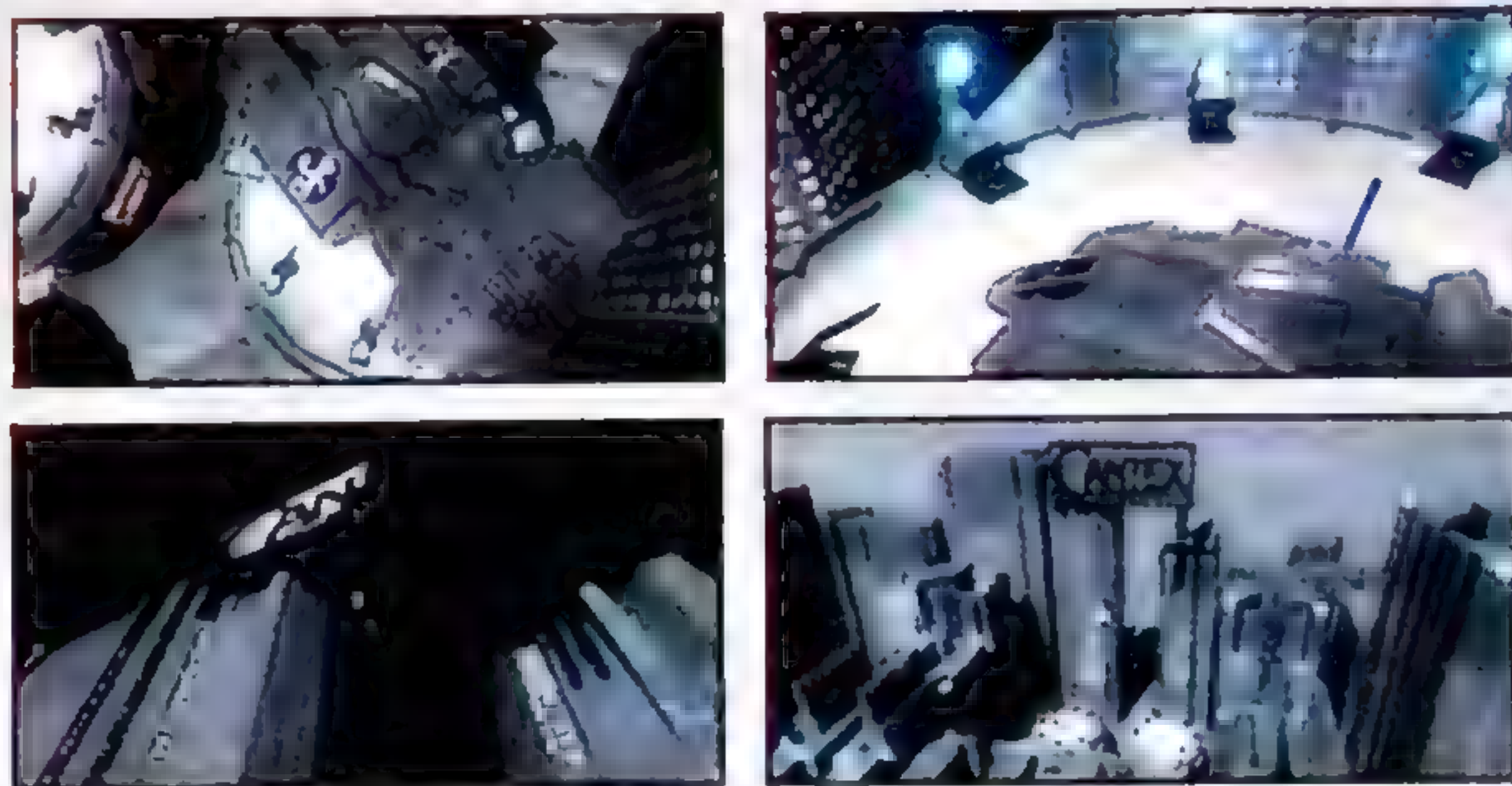
stereo surround efektima i digitaliziranim govorom, a na CD-u je i oko pola sada izvrsne glazbe koju možete slušati tijekom igre, ili poslije, dok vam se tipkovnica hladi. Usprkos visokoj kvaliteti grafike i velikoj brzini ove igre, ona je prikladna i za slabije opremljene igrače jer je minimalna specifikacija 68020 procesor, 8 Mb RAM-a i CD ROM. To znači da je možete igrati i na običnoj A1200 s



Zašto je pogled iz "žablje perspektive"? Zato što sam preuzeo tijelo Face Huggera da pobjegnem kroz kanalizaciju.


Uvod samo za izdržljive

Renderirana uvodna sekvenca zauzima oko 200Mb na CD-u i traje toliko dugo da će je, usprkos njenoj ljepoti, do kraja pogledati samo najuporniji.



malo dodatne memorije. Čak i na takvoj konfiguraciji, Genetic Species se kreće zavidnom brzinom pri rezoluciji od 1x1 pixela i igrivoj površini gotovo na pola ekrana. 030 procesor već omogućuje ugodno igranje na gotovo cijelom ekranu, a 040 i 060 pružaju full-screen akciju tolike brzine da se može mjeriti s najbržim Doomoidima na PC-u. Sve u svemu, Genetic Species je vruća i napeta igra koja po atmosferi odgovara ovim vrućim danima i svaki bi je Amigaš trebao imati u svojoj kolekciji.

PS. Kad, usprkos opširnosti, kompleksnosti i težini, završite ovu izvrsnu igru, ne očajavajte - GS Worlde Creator, pomoću kojeg sami izradujete nivoe,

već je u pripremi, a uskoro bi trebao izaći i dodatak koji omogućuje igranje preko serijskog linka. 



Ponekad je najbolje "nabrusiti pete" kad protivnici (nasreću, neprecizno) zapucaju po vama.



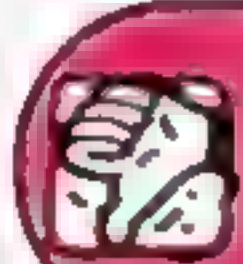
Kad sve propadne, sjekira i nije tako loša - samo za blisku borbu.

Genetic Species

3D pucačina

Proizvođač Marble Eyes

Izdavač Vulcan Software



• simulacija poslije samo na određenoj platformi

96

• brzina
• inteligencija neprijatelja
• dobra grafika i zvuk



Izvršno doraden Doom klon za koji treba i mozak, a ne samo refleksi.

Platforme

- ☒ Amiga
- ☐ PC
- ☐ PSX

znate li se koristiti računalom?

gledajte nas na:



**UKLJUČEN
PRIRUČNIK
I CERTIFIKAT O AUTENTIČNOSTI**

Word 298,90 kn
Excel 298,90 kn
Internet 298,90 kn
Windows 95 298,90 kn

potražite nas na
prodajnim mjestima:

Bjelovar: Narodne Novine, Preradovića 3
Čakovec: Domina M, Trg Republike 6
Čazma: Anić d.o.o. Trg Cezmanskog Kaptola 2
Dubrovnik: Videoteka Palčića, M. Marulića 27
Đakovo: Texpert, J. Runjanina 59
Dugo Selo: Videoteka Martić, Gorička 17
Imotski: Knjižara "Tin Ujević", P. Vujičića 1
Jastrebarsko: FIFA, Braće Kazić 30
Kalinovac: Brkcom d.o.o. S. Radića 9
Karlovac:
Comel d.o.o. M. Vrhovca 5
Fima centar, P. Zrinskog 3
Matulji: Videoteka Mad, Cara Emina 2
Opuzica: Videoteka Mad, Radnička 2
Osijek:
Arabeska d.o.o. Đakovića 2
Timarex d.o.o. Europska avenija 6
Požega: Mislav d.o.o. Čehovska 8
Pula: Castropola, Zagrebačka 14
Rab: Riva papirnice, Trg M. Arba 5
Rijeka: Videoteka Mad, M. Križića 13
Slatina: Videoteka Movie, V. Nazora 24
Slavonski Brod:
Videoteka Lul B.P. Pavlinovića 59
Mislav d.o.o. Trg Pobjede 12
Sv. Nedelja: Ilex, Stilićeva 8
Šibenik: Gambi d.o.o. Bilice, Novo naselje bb
Vrbovec: Spona PCS, Zagrebačka 95
Zagreb:
Brain Computer d.o.o. Kruga 39
Videoteka Dlm, Miroševića c. 163 • Štefanovec
159 • Tržni centar Dubrava
Videoteka Dumbo, Kopernikova 3 • Radauševa 11
• Braće Domany 6
Videoteka King, Grškovića 4 • I. Šibla 20 •
Avenija Dubrava 256G
Knjižara "Ljevak", Trg Bana J. Jelačića 17
Knjižara Pandžić, Ivanićgradska 58
Videoteka Leko, Svetice 23
Narodne Novine, Jurišićeva 1
Niko Film Video, Braće Domany 2
Panar d.o.o. Importane centar
Perpetuum, Zahradnikova 28
Proximus promet, Ul. Grada Vukovara 74
Školska Knjiga, Masarykova 28
Tandem računala d.d. Argentinska 4
Tehnička Knjiga naklada d.o.o. Kačićeva 26
Zagrebačka Birooprema, Trg p. preradovića 3
Foto studio "Borna", Argentinska 2

slušajte nas na:

Bjelovarsko-bilogorski rad o 100,1 MHz
Gradski rad o 99,1 MHz
Gradski rad o 94,2 MHz
Hrvatski katolički radio 107,9 MHz
104,1 MHz, 103,9 MHz, 103,5 MHz,
106,7 MHz, 95,5 MHz, 91,3 MHz,
104,9 MHz, 98,6 MHz
Hrvatski rad o Dubrovnik 105 MHz,
105,9 MHz, 97,2 MHz, 101,1 MHz,
103,8 MHz, 68,2 MHz, 103,7 MHz,
106,2 MHz
Hrvatski rad o Otočac, 107,6 MHz,
Hrvatski radio Vojvodina, 69,0 MHz,
Hrvatski radio Županja, 97,5 MHz,
Krugoval: Garešnica, 93,1 MHz,
Rad o 057, 91 MHz,
Radio Biokovo, 105 MHz, 98,5 MHz,
Rad o B-M, 94 MHz,
Rad o Cibola, 93,6 MHz, 104,5 MHz,
Rad o DJ Crkvenica, 98,8 MHz,
Rad o Dalmacija, 87,8 MHz, 96,8 MHz,
106,9 MHz, 107,3 MHz,
Radio Donji Mihalj, 92,3 MHz,
Radio Drava, 92,5 MHz,
Radio Kari, 97,2 MHz,
Radio Kaštel, 88,7 MHz,
Rad o K.L., 104,1 MHz,
Radio Lab n, 93,2 MHz, 95 MHz,
Radio Libertas, 66,9 MHz,
Radio Hovska, 88,3 MHz,
Radio Opatija, 96,5 MHz,
Rad o Otok, 90,9 MHz,
Rad o Sisak, 89,4 MHz,
Radio Vrbovec, 94,5 MHz,
RKC, 91,7 MHz,
RVC, 94,9 MHz,
Županijski radio Šibenik, 88,6 MHz,
100,7 MHz, 104,9 MHz,
Rad o Slunji, 102,4 MHz,
Rad o Marjan, 107,4 MHz,
Radio Hvar, 94,7 MHz, 95,4 MHz,
Radio Rijeka, 104,7 MHz, 100,3 MHz,
95,1 MHz, 102,7 MHz,
Radio Daruvar, 91,5 MHz,
Županijski rad o Gospić, 97,1 MHz, 105,7 MHz

Audio Vizualna metoda učenja. Word, Excel, Internet, Windows.

uspjeha

nazovite nas na:

0 800 303 303

**BESPLATNI
TELEFON**

pišite nam:

POLY BROS. film

J. Lončara 3, 10090 Zagreb

e-mail: poly-bros-film@zg.tel.hr

http://www.poly.hr

tel./fax: 01/3794 031

žiro račun: 30106-603-34436



NAGRADNA IGRA

čitajte o nama:



Narudžbenica

Kojom neopozivo naručujem: ☐ komplet ___ kom (cijena 997,96 kn)
☐ Word ___ kom, Excel ___ kom, Internet ___ kom, Windows 95 ___ kom (cijena 298,90 kn)

Koje ću platiti:

☐ Uplatom na žiro račun: 30106 - 603 - 34436, ☐ Pouzećem, ☐ Čekovima građana

☐ Karticom: ☐ American Express, ☐ Diners, ☐ Euro-Master, ☐ Visa, ☐ Olymp

Broj kartice _____ Vrijedi do ☐ ☐ ☐ ☐

Potpis _____ Broj autorizacije ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Robu ću preuzeti:

☐ Osobno
☐ Dostava poštom

Naručitelj:

Adresa: _____

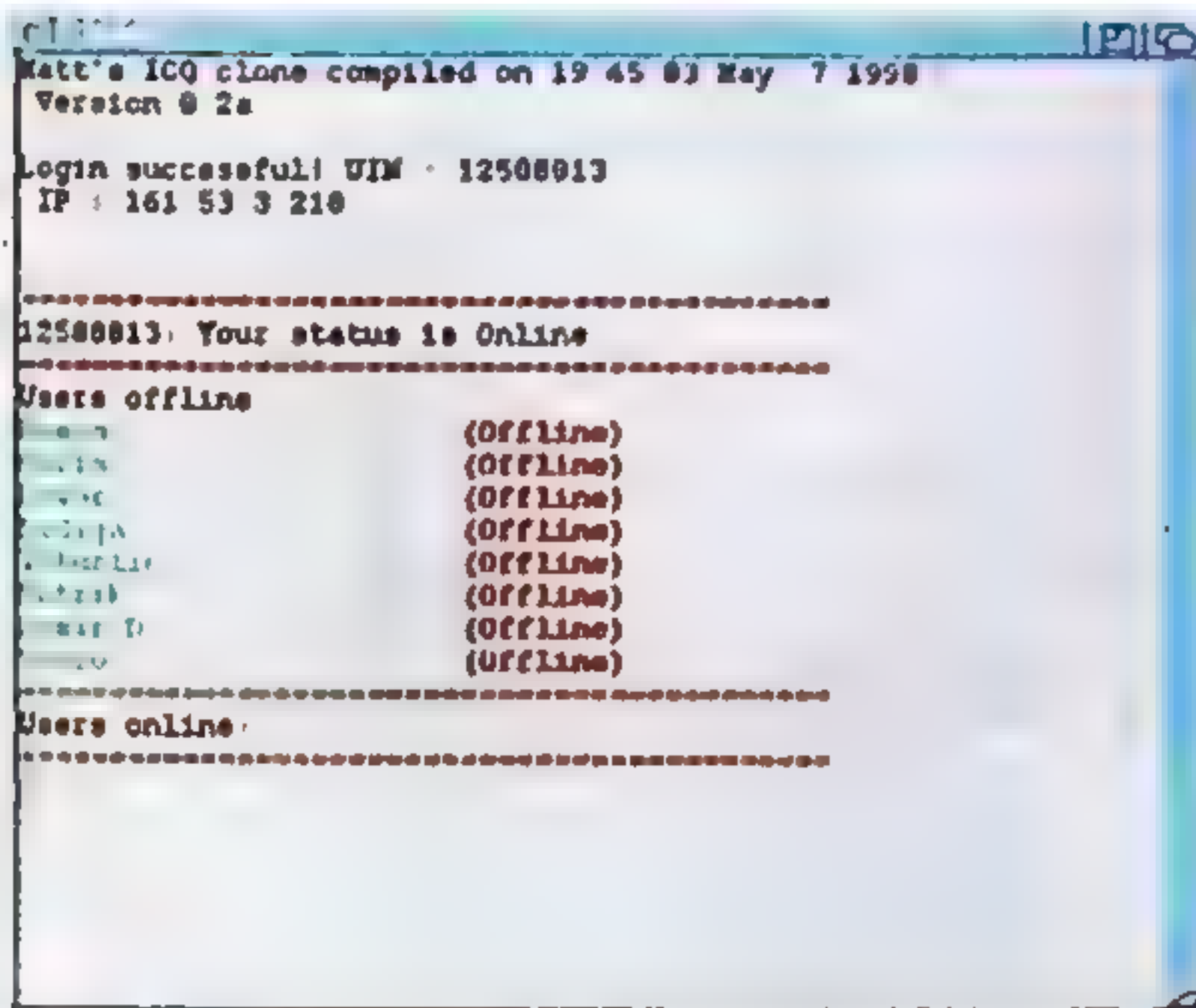
tel./fax: _____ MB/JMBG

Žig i potpis



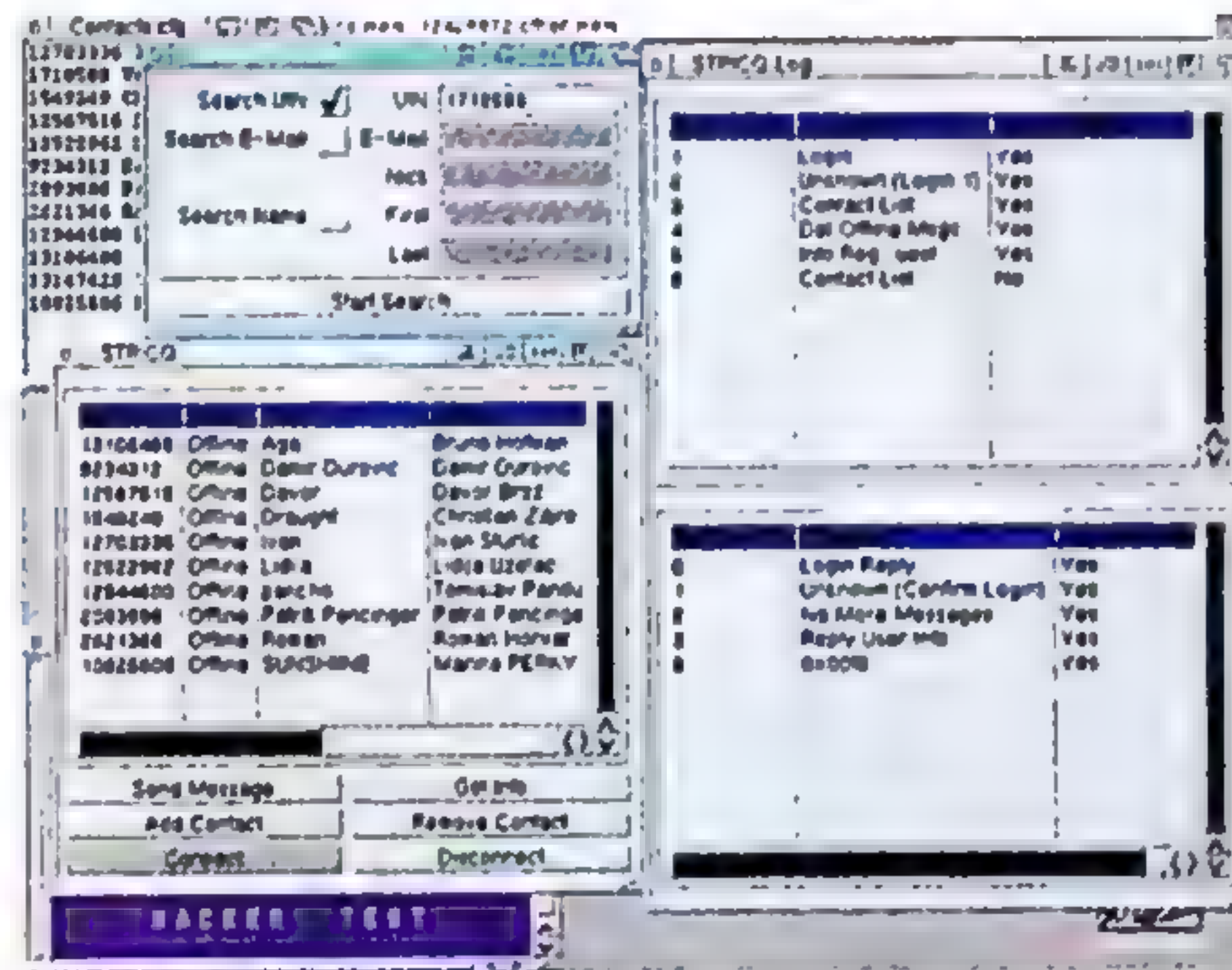


ICQ na Amigi



Inačica pod imenom MICQ je izašla prva, no može se rabiti samo u Shellu (bez grafičkog interfejsa).

STRICQ je zasad najunaprijeđeniji klon - podržava i MUI grafičko sučelje.



Kako je vrijeme prolazilo, Brian Gilbert - jedan od najžešćih pobornika ICQ-a za Amigu, uspio je oko sebe i svoje web stranice (www.mcmedia.com.au/amigaicq/) okupiti popriličan broj programera zainteresiranih za "portanje" ICQ-a na Amigu i korisnika koji su potpisali njegovu peticiju te čak neko vrijeme slali gomilu e-mailova na Mirabilisovu adresu, što ih je natjeralo da izjave kako će uzeti u obzir Amigu kao platformu i "jednog dana" izdati i ICQ inačicu za prijateljiću. Nažalost, Mirabilis je zabranio svako neovlašteno prebacivanje ICQ progra-

ma na Amigu, tj. ono koje bi izveo netko drugi osim njegovih programera - tako je gotovo dovršeni ICQ program B. Gilberta, nažalost, propao. No, nije sve završilo na tome jer Brian nije bio jedini koji je želio ICQ donijeti na Amigu - on je samo bio jedini koji je pokušao legalnim putem. Tijekom svibnja pojavile su se čak dvije test ICQ inačice za Amigu, sasvim uporabljive, jedino što im nedostaje podrška za registriranje korisnika na Mirabilisovom serveru,

no to je lako ispravljivo - potražite prijatelja s PC-om ili Macom da vas registrira i problem je riješen. To znači da Mirabilis ne može legalno goniti autore ovog porta jer je za korištenje ICQ-a još uvijek nužan njihov program. Do današnjeg dana napravljeno je nekoliko takvih "nelegalnih" ICQ-a za Amigu, a svaka nova inačica donosi podršku za nove

ICQ je vrlo koristan komunikacijski program koji omogućuje one-on-one ili grupni razgovor preko Interneta (pismeno ili preko mikrofona). Čim se pojavio na PC-u i Mac-u, amigaši su ga odmah poželjeli i za sebe, ali, nažalost, Mirabilis, tvrtka koja ga je stvorila, nije obraćala pozornost na to tržište držeći da je riječ svega o šačici entuzijasta. Stanje se konačno promijenilo pa tako za prijateljicu postoji već nekoliko ICQ inačica, na oduševljenje njenih korisnika.

opcije. Kako će se to sve dalje razvijati, vidjet ćemo, a dotad - možete me uhvatiti na ICQ:12508013.



DC ICQ se s dorađenim grafičkim interfejsom pojavio krajem svibnja.

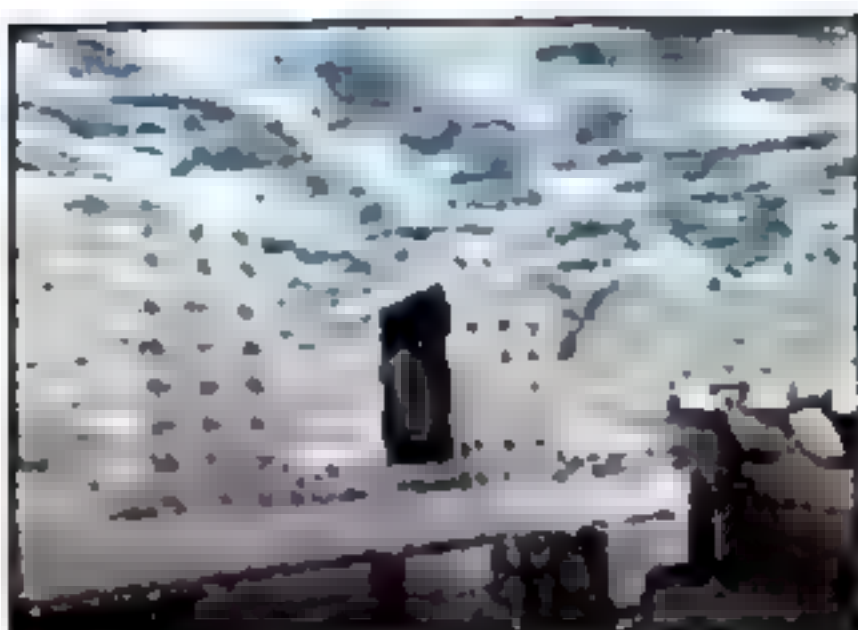
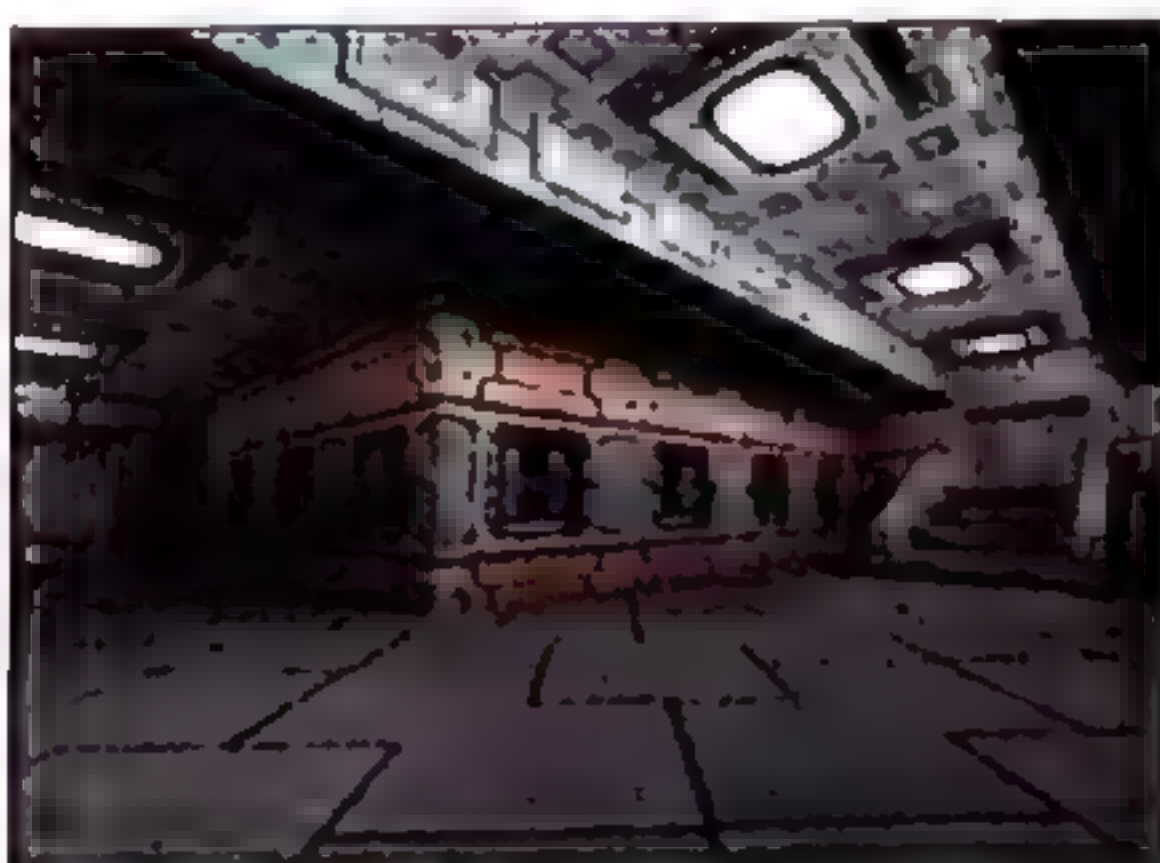


Enforce

Manija 3D igara ne jenjava (a baš sam se ponadao).

Enforce je akcijski 3D RPG lijepe grafike koji bi se uskoro trebao pojaviti na Amiginom tržištu. Svi ljubitelji RPG-a bit će tu:

unapređivanje lika tijekom igre, mješavina borbe, razmišljanja i snalaženja u prostoru te kupnja novih i boljih oružja i druge opreme. Programeri se hvalje da će Enforce imati najbolju grafiku dosad viđenu u ovakvim igrama na Amigi pa će vam za igranje biti potreban najmanje 040 procesor. (POZOR! Iako su sličnog naziva, ova igra nema veze s Vulkanovim najavljenim EnforceR-om koji će biti jednostavna doomolika pucačina s naglaskom na brzini i ugodaju.)



Golem dobio izdavača

Golem je igra o kojoj smo već pisali - mješavina tučnjave, avanture, svemirske simulacije uz mnogo dobre grafike. Najnovija vijest: Golem je preuzela poznata izdavačka kuća Power Computing, odgovorna za dva prijašnja hita - Breathless i Big Red Adventure. Igra će biti na dva CD-a, uključivat će i prvi interaktivni film na Amigi, te dovoljno materijala za više od 100 sati igranja. Usprkos izvanrednoj grafici, zahtjevi nisu preveliki - radit će već i na 020 procesorima, ali za ugodno ugranje preporučujemo 030.



Samba World Cup

Čak su i Amigini programeri, inače potpuno gluhi za tržišne trendove, shvatili da iz ovogodišnjeg nogometnog prvenstva treba izvući što god novca. Sayonara Software će to pokušati igrom Samba World Cup, mješavinom nogometne akcije i menadžerske simulacije koja bi trebala izići tijekom ljeta. Ako vas naslov podsjeća na neku stariju igru, u pravu ste - prije par godina izašla je igra Samba Soccer, koja je bila solidna, ali, nažalost, na njemačkom jeziku. Nadajmo se da će Sayonara ovaj put imati razumijevanja i za one koji ga ne govore.





SEGA DREAMCAST

Dreamcast™

Bacač snova

Raščistimo jednu stvar odmah na početku: konzola se zove Dreamcast. U igri je bilo više imena (o čemu ste čitali u prijašnjim brojevima). Prvo se spominjalo Katana, potom Black Belt, pa Dragon (primjećujete da sva ova imena imaju veze s nekakvim bori-laćkim igrama!). Neko je vrijeme u igri bilo ime Dural. Zamislite samo efekt koji bi bio postignut da je konzola tako nazvana i prodavana s kromiranim finišom? Ipak, osobno mi je ime Dreamcast najljepše. Ime je složenica dviju engleskih riječi: *dream*, što znači san, i *to cast*, što znači bacati. Bacač snova.

Partnerstvo za mir

U razvoju ove konzole iza SEGE su bile megakorporacije Microsoft, Hitachi, NEC - Videologic i Yamaha a svaka je

Zanimljivosti

Kako vam se sviđa Dreamcastov zaštitni znakić? Nekako vam je prejednostavan? Vjerujte, nije to bez vruga. Išlo se na što jednostavniji i što pamtljiviji dizajn. Čak sam ga i ja odmah zapamtio! Ovo bi trebalo olakšati ljudima da se poistovjete sa sustavom i poboljšati prodaju. (Seru li ga Seru...)
Primjećujete li da na konzoli nema nigdje SEGA znakića? Što li to znači? Možda se SEGA boji da bi njihovo ime na konzoli asociralo ljude na bijednu prodaju Saturna i propast 32x konzole (priznajte, niste ni čuli za nju...). Možda SEGA propada? Možda će je kupiti Microsoft? Možda ju je već kupio? AAAAAAAAAA!!!!!!!



Dreamcast™

21.5.1998. ući će u povijest računalnih igara kao dan kojim je SEGA, japanski megakoncern video igara, najavila svoju prvu konzolu koja će vrtjeti igre u Microsoft Windows okružju. Sretni Japanci svoje marljive prstiće moći će staviti na ovo čudovište od konzole već za Božić, malo nesretniji Ameri svoje će prve konzole dobiti tek sljedećeg proljeća, a Europljanin **Patrik Pencinger** tek za Božić 1999.g.

bila zadužena za razvoj jedne od komponenti. Zahvaljujući njima, Dreamcast postiže performanse kojima se ne približava nijedan sličan uređaj. Bijela kutijica prva donosi mogućnost umrežnog igranja na konzole; zapravo, u sebi sadrži ono najbolje iz svijeta konzola, PC-a (hmm, ovdje ne mislimo na Windowse) i online igranja. SEGA-ine nakane su jasne: novom konzolom unijeti u računalne igre neviđeni nivo realnosti i ponovno zasjesti na prvo mjesto u svijetu konzola, što neće biti nimalo lako jer su se N64 i PSX prilično duboko ukorijenili. Dizajnirajući Dreamcast, SEGA je uspjela doseći svoja dva najveća cilja:

- 1) uspješno stopiti gomilu komponenti visokih performansi od kojih svaka čini dio zadaće
- 2) napraviti prvu konzolu s iznimno otvorenom arhitekturom koja će lako iskoristiti buduća tehnička poboljšanja i koncepte igara još skrivene duboko u proračunatim umovima najkreativnijih razvojnih timova igara.

Srce novog sustava je čip razvijen u PowerVR-u, kompaniji koja je u PC svijetu postala sinonim za loše performanse 3D grafike. U pozadini će raditi Hitachiev SH-4 procesor. 3D grafički dio konzole obavlja velik dio posla a podatke mu servira snažan čip. Iz SEGE kažu da je PowerVR čip jači od Voodoo 2 koji upravo pobire lovorike diljem svijeta. Za kvalitetu prikaza na televizoru/monitoru pobrinut će se visoke rezolucije u kojima će se slike izračunavati. No, zbog ograničenja televizora, te slike će se posebnim algoritmima skalirati na veličinu koju je izlazna jedinica sposobna prikazati, što bi trebalo zajamčiti kompatibilnost s High Definition televizorima.

Dotična tehnologija je inače pokrenuta u Japanu, pomalo mili i na američko tržište, a mi u Europi ćemo se načekati još barem dvadesetak godina na televizore visoke razlučivosti (HDTV).

Lakoća programiranja

Jedan od glavnih razloga propasti SEGA Saturna je to što je bio na lošem glasu kod programera. Programiranje je bilo teško i zahtjevno! Problem je potpuno uklonjen uporabom Microsoft Windows CE temeljenog operativnog sustava koji donosi lakoću programiranja na konzole u rangu onog na PC. Igre će biti skoro u cijelosti kompatibilne s PC verzijama i za konverzije PC-DREAMCAST ili obrnuto trebat će dani, a u najsloženijim slučajevima i tjedni, što se može zahvaliti Microsoftovom DirectX-u i OpenGL-u koji su donekle univerzalni što se PC-a i Dreamcasta tiče. Windowsi CE sa sobom donose i mrežnu kopatibilnost s PC naslovima koje je moguće igrati preko Interneta. Postoji mogućnost da se na isti server spoje i vlasnici konzole i PC-a međusobno se šorajući.

HARDVERSKESPECIFIKACIJE

Procesor (CPU)

Već prije smo spomenuli da je riječ o Hitachievom SH-4 RISC čipu. Radna frekvencija mu je 200 MHz, a sposoban je dati 360 MIPS-a (millions of instructions per second-milijuna operacija u sekundi). Sabirница može simultano prožvakati dvije 128-bitne operacije, dok je procesor

sposoban simultano izvršiti četiri 32-bitne operacije. To otprilike znači sljedeće: broj bita nema nikakve veze s brzinom procesora, taj nam broj govori koliko podataka može sustav simultano prebacivati. 32-bitnost znači da u jednom trenutku mogu biti iz memorije procesoru prebačena 32 bita informacija. Dreamcast je u mogućnosti simultano prebaciti 128 bita tako da procesor više vremena provede računajući, a manje čekajući. Dreamcastov procesor će sa svoja simultano obrađiva 32 bita, znači, u jednom ciklusu dobiti zadatak da obavi četiri procesa i po završetku ciklusa dat će četiri rezultata. Ovo jamči odlične performanse i vrlo je korisno kod igara bogatih 3D grafikom koja zahtijeva mnogo izračunavanja. Čini se da se SEGA priklonila trendu koji trese igračku industriju već neko vrijeme, 3D igrama.

Grafika i zvuk

Nije nikakvo iznenađenje da uz grafički procesor, Dreamcast ima i poseban grafički i zvučni procesor. Posebno dizajnirani čipovi olakšavaju rad procesoru povećavajući ukupne performanse sustava. Za grafiku se brine PowerVR čip nove generacije tajnog imena Highlander. Nećemo vas zamarati brojkama, hardverski podržanim mogućnostima i trokutima, reći ćemo samo da je brži i jeftiniji od Voodoo 2 čipseta. Za glazbu se brine specijalizirani 32-bitni RISC čip razvijen u Yamahi. Sposoban je simultano svirati 64 kanala glazbe CD kvalitete.

- KONZOLA ZA 21. STOLJEĆE ?

Posebna mogućnost je procesiranje 3D zvuka.

Memorija

Po neslužbenim Informacijama, u ovoj beštiji trebalo bi se naći 16 MB SDRAM, što je 8 puta više nego kod Saturna, SEGA-ine prethodne konzole. Ipak, kruže glasine da bi ta brojka mogla doseći i 24 MB zbog zahtjevnosti Windowsa...

Modem

Kako? Zašto? Sigurno vas muče ova pitanja. Jednostavno, mrežno igranje! Preko Windowsa ćete moći i bezbrižno surfati netom ako vam se ne igra! Riječ je o V34 modemu (33.6 kbps). Kažu da je brzina modema predstavljala svojevrsan kompromis, ali da će sve mrežne igre raditi odlično i na 33600. Zanimljivo. Ova mogućnost Dreamcasta mogla bi pokopati raznolika set-top-box rješenja koja su omogućavala jednostavan pristup na net pomoću telke.

operacijski sustav

Ovaj dio konzole je istodobno njena najbolja i najlošija strana. Dreamcast će vrtjeti sve igre povrh Windows CE operativnog sustava. Riječ je o oklaštrenoj verziji Windowsa 95 (98) koja je prvotno bila namijenjena PDA (Personal Digital Assistant) kompjuterčićima. Dobra stvar u ovome je nevjerojatno lako prebacivanje High End igara sa PC-a na Dreamcast. Također je i njihovo programiranje piece of cake. Nažalost, Windowsi ko Windowsi će požderat dobar dio memorije. Ako sve bude radilo kako treba, svaka im čast!

Pohrana podataka

Nije iznenađenje što se SEGA odlučila na CD-Rom format igara. Cartridge format igara izumrijet će sa N64, otsad možemo očekivati samo CD i DVD konzole. Nažalost, Dreamcast nema u sebi DVD jer je "još uvijek preskup". Kako li će se samo vlasnici PC-a smijati "bacačima snova" kada ih krajem ove godine i početkom sljedeće zapljusne val igara na DVD-u! CD-ROM u Dreamcastu je 12x brzine. Igre će se snimati u poseban Virtual Memory umetak.



Ljepotica na ovoj slici ima sljedeće mjere: 19cm x 19.5 cm x 7.8 cm i teži samo 2 kilograma. Beat this!

IGRE

Na konzoli su potvrđene, očekuju se ili smo čuli glasine o sljedećim igrama:

POTVRĐENE:

VR Soccer
VR Baseball
D2
Street Fighter 3:
2nd Impact
Messiah

MOŽDA:

Quake 3
Trinity
San Francisco
Rush 2
Moto Racer 2
Dead Or Alive 2
Mortal Kombat 4

Duke Nukem
Forever
Croc 2

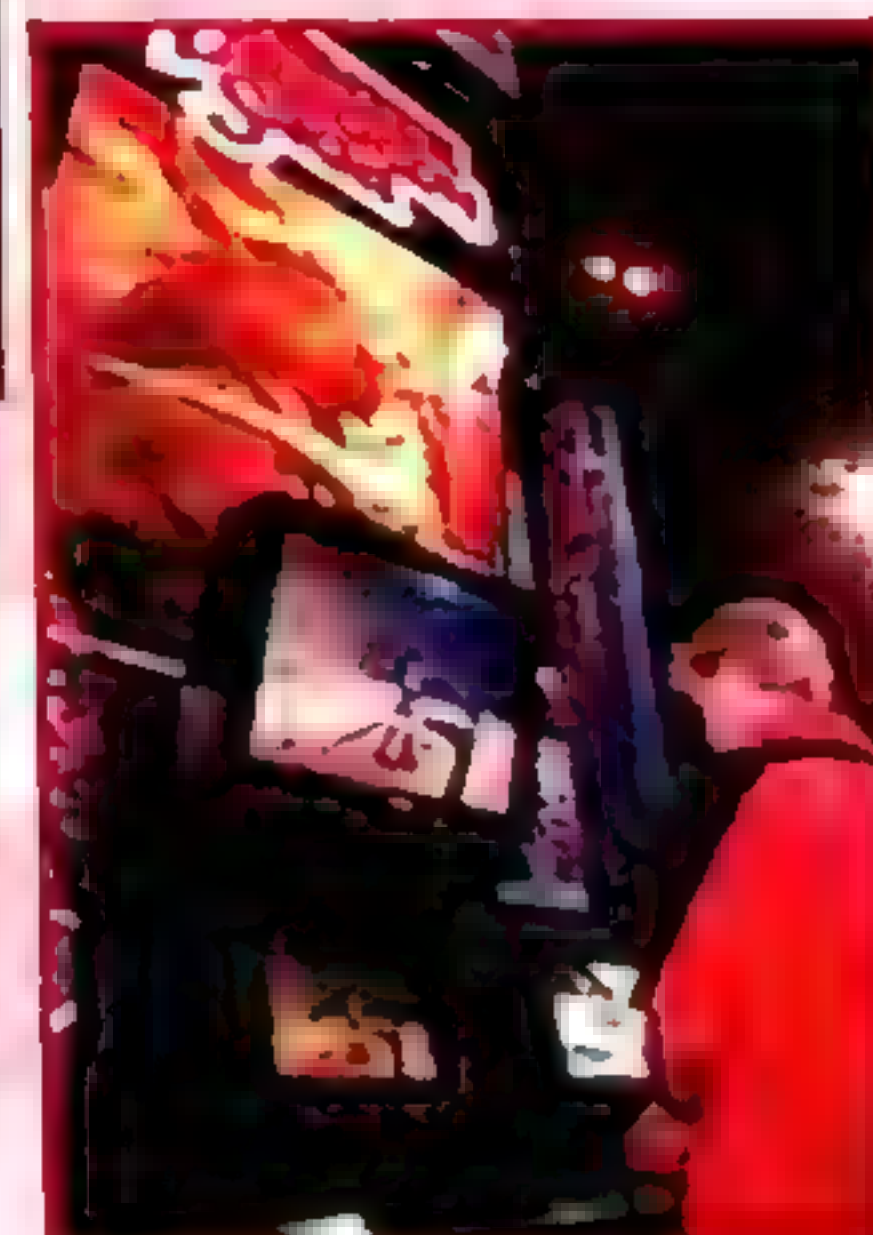
GLASINE:

Age Of Empires
Monster Truck
Madness 2
Unreal
Virtua Fighter 3
Virtua Cop 3
Sonic Game
VR Powerboat 2
Fighter Vipers 2
Munche's
Oddessye
New Phantasy
Star
Daytona 2
Sega Rally 2
Super GT
Lost World
Arcade



Acessories

Sama je konzola prekrasna, no ne zaostaje ni kontroler. Kao što vidite, na njem nema mnogo gumba, te analogne i digitalne kontrole kretnje ovise o tipu igre. Kontroleri dolaze u različitim bojama a u njih se može utaknuti opcijnska memorijska kartica s LCD ekranom. Kartice se mogu spojiti radi razmjene podataka. Primjećujete da kartica ima kontrole za upravljanje, što znači da je možete rabiti kao nekakav umanjeni gameboy. Primarna joj je uporaba stvaranje posebnih, jedinstvenih strategija koje će vam pomoći da pobijedite prijatelje u multiplayer igrama. Također ćete tijekom igre na njoj moći očitati informacije koje neprijatelj ne smije saznati.



Njajeftiniji DVD snimač

Pročitavši vijest o novom Creativeovom proizvodu, jednostavno nismo mogli vjerovati. Izbacivši na tržište najnoviji DVD-RECORDABLE-REWRITABLE kit, Creative je još jednom potvrdio da je kralj multimedijalnih dodataka za PC. Dobro, čuli smo o njem i znamo da postoji, no bili smo iznenađeni cijenom: DVD-RAM kit možete naručiti za \$499, što je jednako cijeni prosječnog CD-R uređaja! Ne možete li čekati da ga dobiju domaći zastupnici (po našim procjenama, negdje na jesen), naručite ga na <http://www.creativelabs.com>. Ovo je prvo DVD-RAM rješenje iz serije uređaja koju Creative kani plasirati na tržište do kraja godine. Podsjetimo se, Creative je već izdao DVD-ROM u nekoliko različitih kitova koje možete nabaviti i kod nas. Ova nova tehnologija namijenjena je korisnicima koji arhiviraju i raznose velike količine digitalnog materijala, a opet, medij je prebrisiv pa kad jednom ne bude potrebe za određenim podacima, jednostavno se izbrišu i napravi se mjesta novima. Idealno za velike količine audio i video zapisa. Creativov uređaj zapisuje DVD-e jednostrukom brzinom (koja je više nego dvostruko veća od 4xCD-R uređaja), čitanje je dvostrukom brzinom, dok klasične CD-e čita dvadesetorostrukom brzinom. Na jedan dvostrani DVD-RW uređaj moguće je pohraniti 5.2 GB podataka. U kompletu, za \$499 dobijate sljedeće: Adaptec AVA2902I SCSI kontroler i kabel, audio kabel, jedan DVD-RAM disk te softver za pisanje DVD-a. Treba naglasiti da je DVD-RAM u cijelosti nadogradiv u Video DVD player kupnjom Creativove Dxr2 kartice za Mpeg-2 dekompresiju. Uz analogni izlaz zvuka, postoji i digitalni pa je uz odgovarajuću opremu i softver (igre, filmove) moguće postići Dolby Digital zvuk (5.1 kanalni potpuno digitalni surround zvuk).



KONZOLE:PC - 1:0

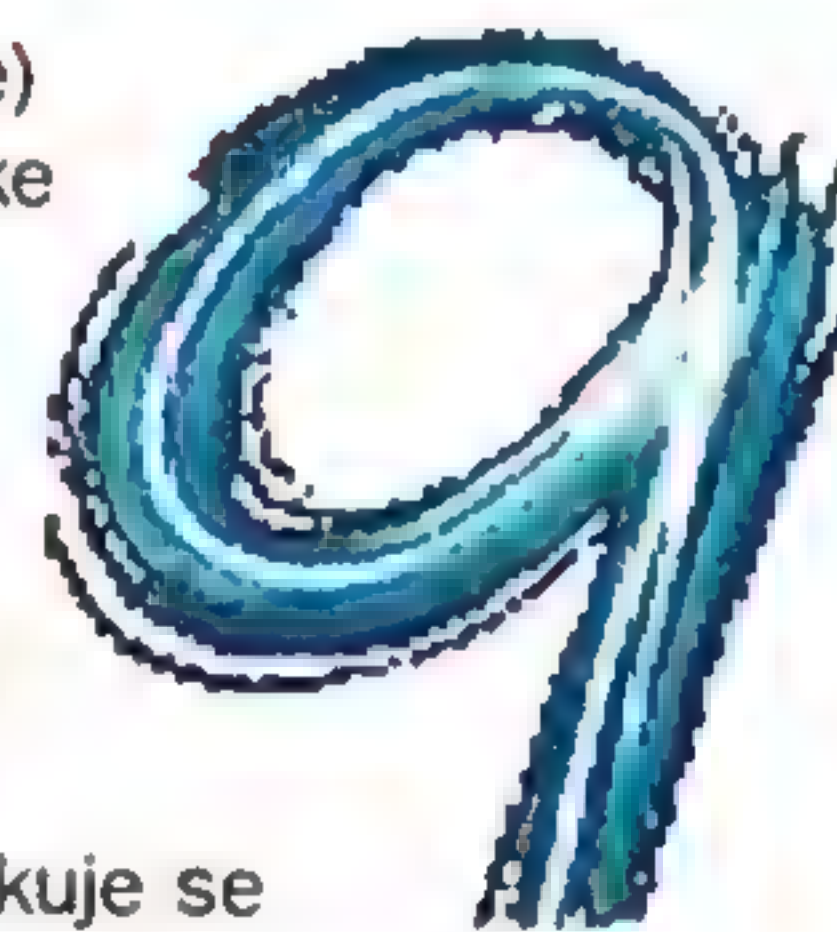
Koliko god mi navijali za PC i hvalili ga kako je najbolji, najači i najbrži, jezik brojki je moćniji od bilo kakve hvale! Na E3-u, koji se zbiva posljednjeg tjedna u svibnju, video igre igrane na konzoli spojenoj na klasičan televizor jasno su pokazale dominaciju nad PC-ima. Naslovi izdani većinom na konzolama N64 i Sony Playstation zaradili su prošle godine u Americi 3.3 milijarde dolara, što iznosi 65% od ukupne prodaje zabavnog softvera u Americi (5.1 milijardi dolara). Iako se brojke iz godine u godinu penju i za PC i za konzole, i razlika je sve veća. Velika hit igra na konzoli proda se u 3 milijuna primjeraka na godinu, dok se slična igra na PC-u proda samo u 1.5 milijun primjeraka. Kako bilo da bilo, ne dam svoj PC...

Glide 3.0

Nešto poslije planiranog izlaska DirectX-a 6.0, bit će dovršen novi Glide (Voodoo API). Trenutačno aktualna verzija je 2.5, a trojka bi trebala izaći negdje u rujnu. Glide 3.0 radit će sa svim čipsetima iz Voodoo Graphics porodice (Voodoo, Voodoo Rush, Voodoo 2 i vjerojatno Banshee!). Novi Glide omogućit će programerima potpuno iskorištavanje mogućnosti Voodoo 2 kartica i dodatno će optimizirati performanse starijih Voodoo ubrzivača. Obećane su bolje mogućnosti i veća brzina grafike od Microsoftova DirectXa...

#9 Ticket to Ride 4

Sjećate li se čime je tvrtka #9 (čitaj: Number Nine) postala poznata? Prva je izbacila 128-bitne grafičke kartice na tržište. Svojedobno je nazivana Porscheom u svijetu grafičkih kartica, ali je pomalo pala u zaborav izlaskom bržih (i dosta jeftinijih) modela ostalih proizvođača. E, pa odlučili su krenuti opet u osvajanje tržišta, najavili su novi čip T2R4 (Ticket to ride 4). Iako na papiru izgleda doista impresivno, u vrijeme kada je najavljen očekuje se nekoliko ultrabrzih grafičkih čipseta (Riva TNT, 3DFX Banshee, Matrox G200), tako da ćemo biti svjedoci zanimljive borbe. Za odličan uspjeh ove kartice trebale bi se pobrinuti sljedeće specifikacije: propusnost sabirnice je



NUMBER NINE
VISUAL TECHNOLOGY

2.0 GB/s, 2D i 3D grafički engine je u cijelosti integriran (to znači 3D ubrzanje u prozoru, 3D freakovi!!) Naravno, hardver novih #9 kartica bit će potpuno kompatibilan s DirectX-om 5.0 i 6.0 te OpenGL-om. Kartice će se pojaviti na tržištu tijekom ljeta, a podržavat će do 32 Mb SGRAM memorije! Kao i uvijek, šećer dolazi na kraju. Naime, #9 T2R4 je prva kartica koja na sebi ima hardversku dekompresiju Mpeg-II video zapisa u punih 30 fpsa. #9 su prilično hrabriji od ostalih proizvođača koji slične mogućnosti za svoje kartice najavljaju samo putem posebnih daughter-board kartica koje će se moći dokupiti...

Slažemo se sa predviđanjima #9 da je DVD video jedan potpuno nov način uporabe kompjutera i podržavamo njihovu odluku da na ovaj način zbliže video i kompjutorski svijet!



DirectX 6

Vjerovali ili ne, ali nakon pritiska proizvođača softvera, Microsoft je odredio vrijeme izlaska DirectX-a 6. Čekamo sedmi mjesec. Također je najavljeno da će DirectX 6.0 biti implementiran u Windows NT 5.0. Najveće promjene doživjet će Direct3D i Direct Draw, dijelovi DirectX-a zaduženi za 2D i 3D grafiku. Poradilo se i na podršci 3D zvuku i USB periferijama koje očekujemo ove jeseni. Nove 3D funkcije omogućit će mnogo realnije i ljepše igre. Najvažnije nove mogućnosti su apliciranje više slojeva tekstura na objekt, bump-mapping, kompresija tekstura, prozirne texture, osvjetljenost, W-Buffer... Ipak, zbog oštro određenih rokova, neka planirana poboljšanja morala su biti izbačena, a bit će implementirana do kraja godine. Do Božića će sve biti spremno i tada možemo očekivati veliki val prekrasnih DirectX 6 igara. Možda.

Diamond Righteous

90% vlasnika Voodoo Graphics kartica (barem u početku) imalo je Diamond Monster ili Orchid Righteous kartice. Iako su kartice 99.9% identične, razvio se jaz između njihovih vlasnika.

Upravo zato mnogi će osjetiti ogorčenje

kada im kažemo da je Diamond Multimedia kupio Micronics, kompaniju u čijem je vlasništvu Orchid. Zanimljivo je da, iako si ove dvije kartice (trenutačno u inačici s Voodoo 2 čipsetom) predstavljaju izravnu konkurenciju, Diamond ne planira ukinuti proizvodnju Orchid Righteous kartica nego će obje i dalje plasirati na tržište. Njihovi su marketinški stručnjaci procijenili da se u očima kupaca one ipak razlikuju iako se obje proizvode u istoj kompaniji, s istim čipsetom, nevjerojatno sličnim dizajnom i istovjetnim učinkom, te da Diamondica ima svoje, a Orchidica svoje vjerne kupce?! Iako ovo sve zvuči malo nevjerojatno, stavite li se u ulogu čovjeka koji odlučuje, odluka se ne čini više tako ludom jer je sasvim izvjesno da će dvije donijeti veći profit nego jedna...



DIAMOND

Kreativni prostorni zvuk

Creative još jednom gostuje u lipanjskom Tech Reportu. Ovaj put riječ je o novom API-ju koji omogućava davanje 3D podrške igrama punog imena Environmental Audio Extensions. Čim se Creative uključio u utakmicu 3D zvuka, znači da stvar postaje ozbiljna. Creative sa svojim API-jem i hardverom koji će ga podržavati nudi više od ostalih. Naime, osim 3D pozicioniranja zvuka, Creativeovi umovi dodali su kartici moćnost modeliranja realnog 3D okoliša unutar 3D prostora te real time specijalnih efekata (reverb, jeka (zavisno od veličine sobe), podvodne efekte, pitch kontrole i još mnogo toga. Novi API Creative će biti popraćen snažnom serijom zvučnih dodataka za vaše računalo. Srce cijelog sustava činit će nova Soundblaster Live 3D zvučna kartica. Za vjernu reprodukciju zvuka pobrinut će se šesterodijelni zvučnički sustav (prednji srednji, prednji lijevi, prednji desni, stražnji lijevi, stražnji desni i subwoofer zvučnik). Creative je za svoju postavu izmislio čak i novi naziv – Desktop Theatre, prema Home Theatre! Digitalni surround zvuk kino (Zagreb) kvalitete u filmovima i igricama koje gledate/igrate na kompjutoru. Palac gore (još jednom) Creative! Čeka nas uzbudljiva godina u svijetu igračkog hardvera!



3Dfx Banshee

Na jesen se očekuje izlazak novog 3Dfxovog- All-in-one čipa kojim se ova tvrtka iz San Josea amibiciozno baca u vode 2D 3D ubrzanja. Razlog je jednostavan: kompjutorski analitičari su procijenili da će 3D-only ubrzivači prilično brzo izumrijeti te da će i 2D i 3D ubrzanje biti integrirano na jednom čipu. Da je 3Dfx postupio drugačije od opisanog, čekao bi ga munjevit kraj sljedeće godine, baš kao što mu je munjevit bio i uspon. Ovako kreće u nove pobjede! Evo što smo, pomno pretraživši Internet tragajući za provjerenim informacijama, o novom 3D fx-ovom čipu otkrili.

Banshee će biti 3D fx-ovo prvo rješenje sa samo jednim čipom. Frame Buffer bit će unificirani 2D/3D, što će mu omogućiti efikasno 3D ubrzanje u prozoru te se očekuje i profesionalna primjena novih 3Dfx-ovih kartica. Banshee će biti 100% kompatibilan s Voodoo i Voodoo2 igricama, za razliku od prvog 3D fx-ovog 2D/3D rješenja - Voodoo Rusha. Prve Banshee kartice možete očekivati u devetom mjesecu. Banshee će podržavati DirectX 6, Glide i OpenGL, a dolaziti će u AGP i PCI inačici. 3D fx-ovi inženjeri tvrde da će 2D dio kartice biti najbrži na svijetu zbog hardverskog iscrtavanja 2D poligonal! Čini se da je 3D fx opet stvorio zlatnu koku. Vidjet ćemo što će konkurencija (Riva TNT, #9 T2R4) reći...

Orchid Nusound 3D

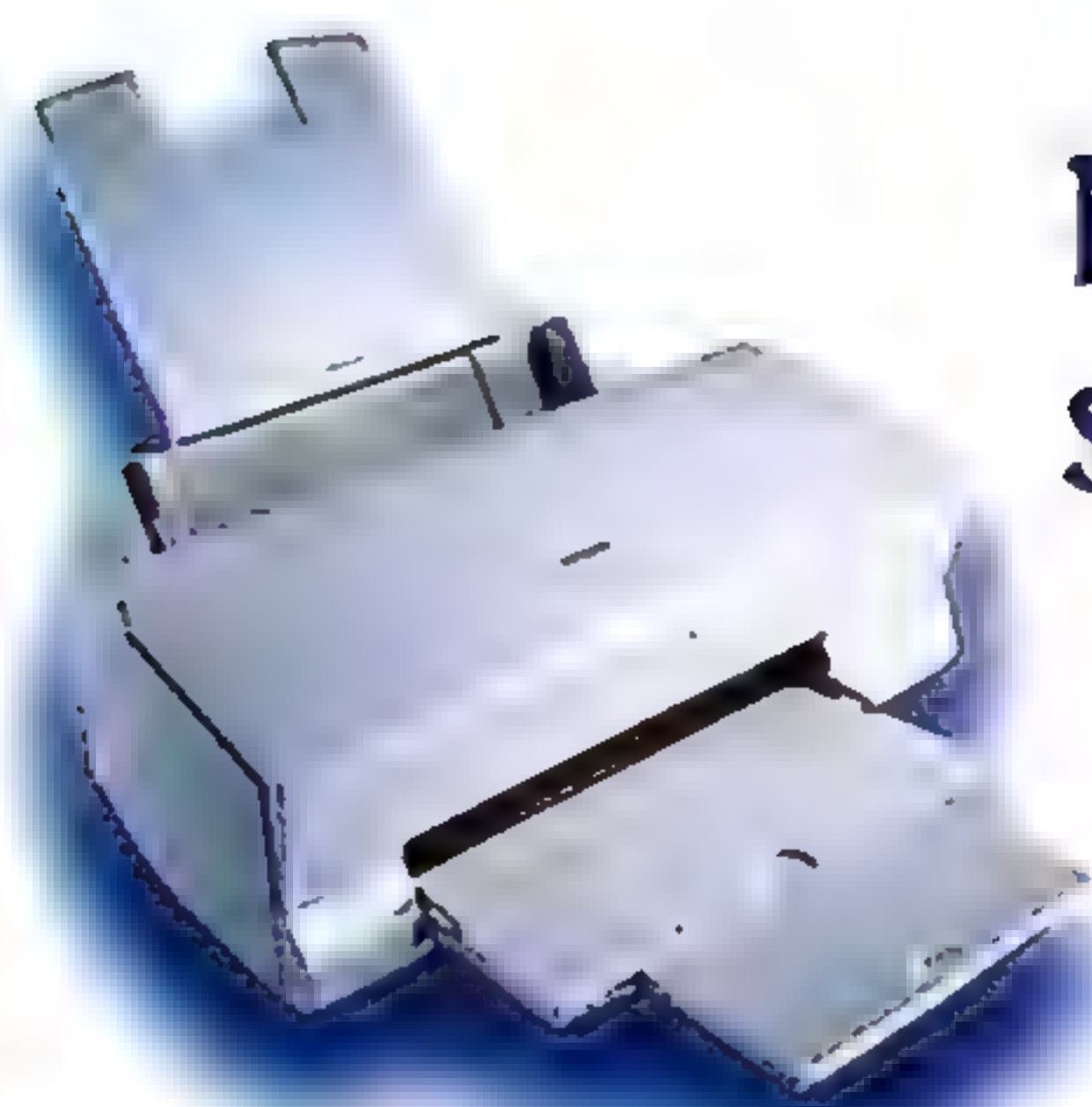
Još jedna u nizu 3D kartica najavljena je od Orchida. Zanimljivo je da su se prvi na tržište 3D ubrzivača ubacili proizvođači 3D kartica, a ne npr. Creative Labs ili Yamaha, poznati po svojim kvalitetnim zvučnim karticama. Novo kljuse Orchida naziva se Nusound3D i na kompjutor ćete ga spojiti putem PCI priključka. Kartica u cijelosti podržava Aurealov A3D i Microsoftov DirectSound3D zvučni standard, koje sve češće nalazimo u novim igricama (npr. Unreal). Uglavnom, kartica i podržani softver omogućuju vam da budete u cijelosti utopljeni u zvučnu scenu samo pomoću dva zvučnika ili slušalica. Kartica obećava 300 mipsa snage, što bi potpuno trebalo rastereti glavni procesor. Uz karticu dolazi i zanimljiv bundle: Jedi Knight : Ambush at Altyr 5 i ekskluzivna A3D verzija Shipwreckersa. Predložena cijena je \$69.



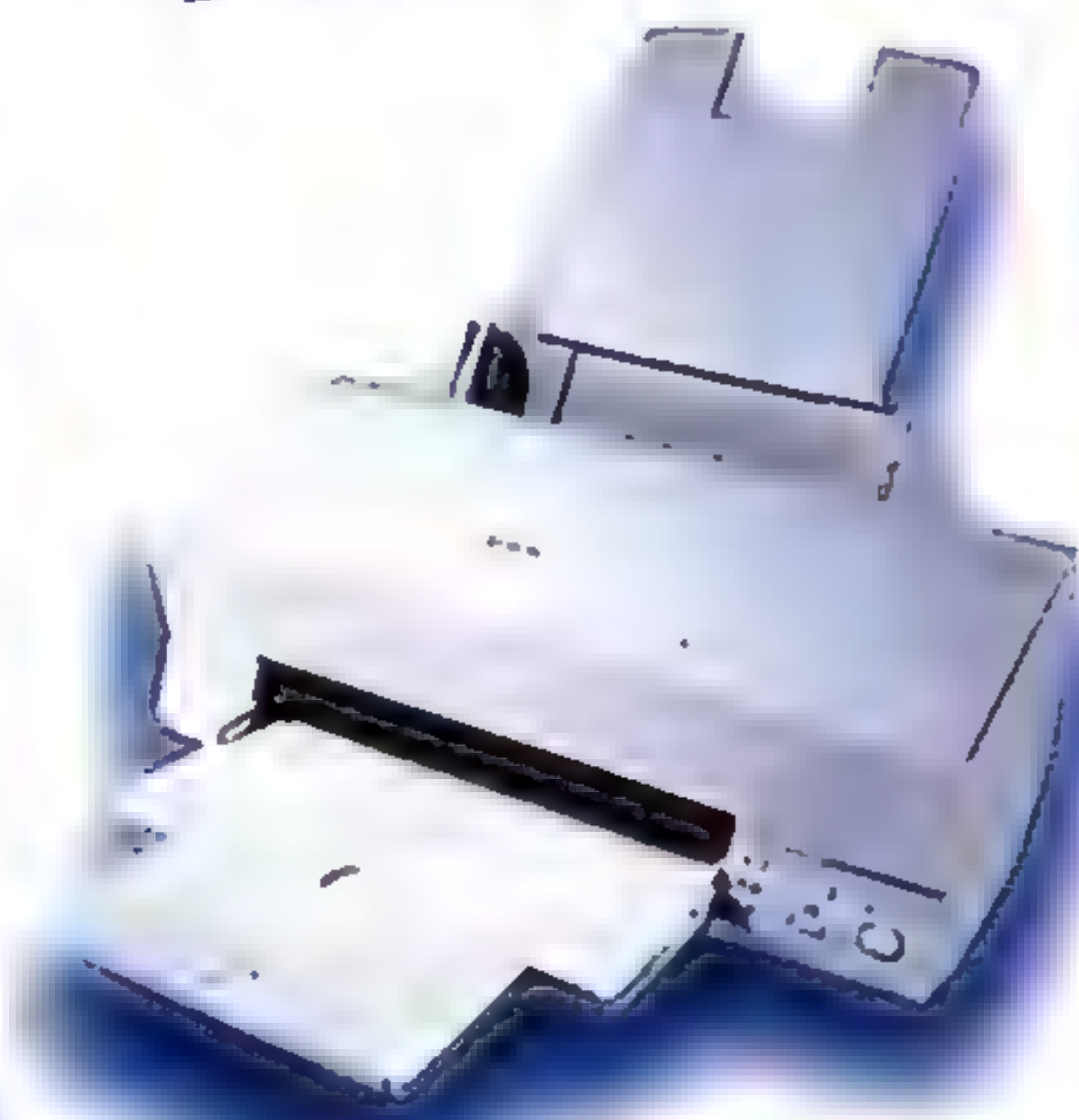


Nova dimenzija fotokvalitete:

Nova generacija EPSON Stylus Color pisača s ispisom do 1440 dpi.



EPSON Stylus COLOR 400



EPSON Stylus COLOR 600



EPSON Stylus COLOR 800

Dolazi nova generacija Epson Stylus Color pisača koja Vam omogućuje ono što Vam do sada ni jedan kolor ink-jet pisač nije pokazao - ispis do nevjerojatnih 1440 dpi!

Odsada će Vaše grafike, slike i fotografije biti više nego ocharavajuće kvalitete, ispisane vrhunskom brzinom.

Epson za svaku primjenu ima izvanredan Stylus Color pisač, na Vama je samo da odabarete model.

Vrhunska Epson piezo tehnologija postavlja fotokvalitetu ispisa kao standard kod ink-jet pisača.

I još jedna prednost - vrlo jednostavno rukovanje, a dogradnja i dodatna ulaganja nisu potrebni.

Cijene? Vrlo prihvatljive. Proverite!

 **RECRO**[®]
potpisujemo samo najbolje.

RECRO Trg športova 11, Zagreb Tel: 01/391-090 Fax: 01/391-095

E mail : recro@recro.hr URL: <http://www.recro.hr>

EPSON[®]

FOTOKVALITETA ISPISA - NOVI EPSON STANDARD!



Cvjetna cesta 15, 10000 Zagreb, **tel.** 61 951 74, 61 951 75, 61 951 78, **fax** 61 951 69, **e-mail** omnia1@zg.tel.hr



Sound Blaster AWE 64 Gold

Zašto prihvaćati kompromise kada je rješenje nadohvat ruke? AWE 64 je vrhunska zvučna kartica za neponovljivi užitek igranja – poznata Creative kvaliteta digitalnog zvuka uz minimalne distorzije i šumove je obogaćena 3D dubinom zvuka, full-duplex prijenosom za Internet telefoniju, wavetable MIDI reprodukcijom koja vaše igre obogaćuje orekstralnim dionicama u 64 glasa, digitalnim audio izlazom te profesionalnom i više puta nagrađivanom programskom podrškom

Sound Blaster AWE 64 Gold – to morate čuti



Creative 3D Blaster Voodoo²

Najnovija i najbrža Creative 3D Blaster Voodoo² ubrzivačka kartica pravi je izbor za sve igrače željne najveće kvalitete igranja. Ova kartica sigurno će dugo vremena, kao i ostali Creative proizvodi dominirati svijetom informatičkih igara.

Iskoristite grafičke mogućnosti do kraja.



Sound Blaster 16

Ovaj, od sada svima dostupan paket, donosi više puta nagrađivanu best-buy karticu koja je postavila standarde zvuka na PC-u i bogatu softversku podršku kojoj je Creative oduvijek poklanjao naročitu pažnju.

Sound Blaster 16 – glazba koju volite slušati

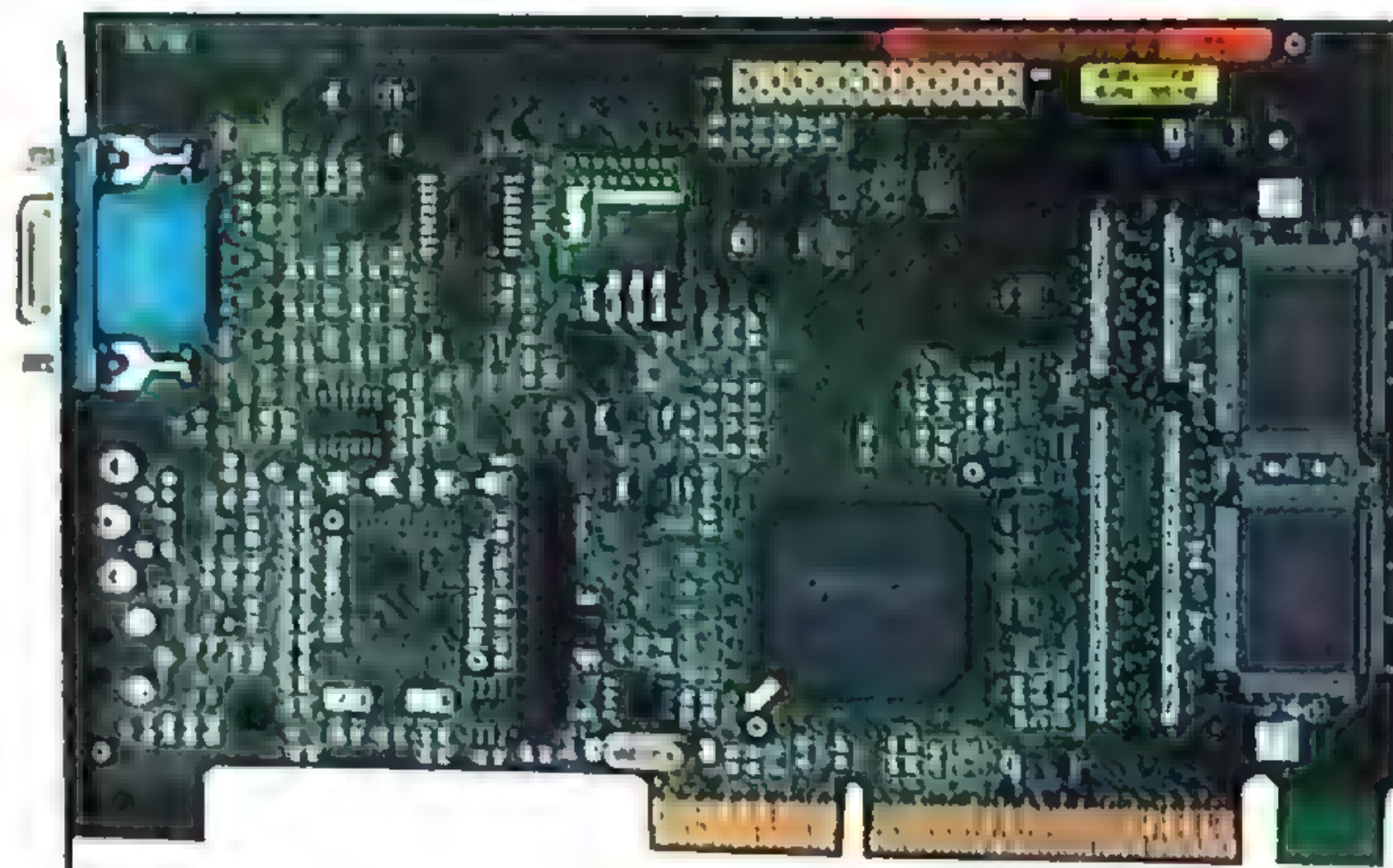


640x480(max/min/prosj.)	(141/28/82) FPS
Jedi Knight Mysteries Of The Sith 800x600	(111/23/59) FPS
Quake2 timedemo (timerefresh) 640x480	62.1 FPS (144.3 FPS)
Quake2 timedemo (timerefresh) 800x600	45.3 FPS (113.4 FPS)
Incoming Lux Et Lubur 640x480	68.4 FPS
Incoming Lux Et Lubur 800x600	54 FPS
Forsaken DEMO 640x480	115 FPS
Forsaken DEMO 800x600	90.5 FPS

CREATIVE
CREATIVE TECHNOLOGY LTD

Matrox Productiva

Ubrzo nakon svjetske premijere, i na našem se tržištu pojavila jedna kartica iz Matroxove nove serije. Je li riječ o AGP kartici Matrox Productiva? Je li moguće da je Matrox konačno napravio nešto što će se svidjeti i igračima? Srce kartice predstavlja Matroxov novi čip iz G serije, G100. U ovom 64-bitnom procesoru integrirano je 2D/3D i ubrzanje reprodukcije videa. Igračima će vjerojatno biti zanimljivije kartice temeljene na G200 procesoru čiji je izlazak najavljen. Matrox Productiva, kako se i iz samog naslova da zaključiti, nudi "veću produktivnost", što znači bolje performanse za manje novca. I stvarno, 8MB verzija ove kartice je u cjenovnom razredu 4 megabajtnih AGP kartica. I dok ćete uistinu dobiti maksimalne performanse što se 2D grafike tiče, 3D grafika malo štuca za današnjim standardima. Nešto se moralo žrtvovati za postizanje konkurentne cijene, a ciljani korisnici (poslovni korisnici) ionako ne mare odveć za 3D igre. Glavno da je od Matroxa, da je AGP i da ima mnogo megabajta. 8 MB verzija ove kartice ponudit će vam rezolucije do mamutskih 1920x1200. Imajte na umu da tu rezoluciju ne podržava trenutno nijedan monitor na tržištu... Pri 160x1200 Matroxica nudi 24-bitnu boju, što bi trebalo biti dovoljno i najzahtjevnijim profesionalcima. Ovu karticu ne preporučujemo igračima, namijenjena je isključivo poslovnim ljudima, a ljubiteljima igara savjetujemo neka pričekaju koji mjesec dok ne stignu kartice iz serije G200, nova Mystique i Millenium! Ipak, jedan dio igračkog tržišta znat će cijeniti ovu karticu. Riječ je o potencijalnim vlasnicima Voodoo 2 kartica. Dobijte maksimalno iz oba svijeta (2D i 3D)!



Info

Proizvod: MATROX PRODUCTIVA

Proizvođač: MATROX

Ustupio: FORMEL

Cijena: nazvati

Za Iznimno brz 2D, mnogo rama, niska cijena

Protiv Nema 3D funkcije...

Dojam Odlična kartica ako planirate kupnju posebnog 3D only ubrivača (Voodoo, Voodoo 2, PowerVR)

UR HEADGEAR CONTROLLER

FIRMA: Dobit ćete na testiranje jedan joystick.

MI: Odlično. (Mislimo: O, ne, još jedno tajvansko neinventivno smeće...)

FIRMA: A, ne, nije smeće, vjerujte, svidjet će vam se...

MI: Ali, ali, pa vi možete čitati misli... kako...?...

No nismo im vjerovali, tek kad smo raskomadali kutiju u kojoj smo dobili joystick, shvatili smo da predstavnicima kompjutorskih tvrtki treba uvijek vjerovati...



Barem je bilo tako u ovom slučaju... O čemu je riječ? Kladim se da je većina vas, vidjevši slike, pomislila da je riječ o još jednom neuspjelom pokušaju guranja Virtual Realityja u svijet igara... E, nije, riječ je o 3D joysticku. Senzor koji postavite na vrh monitora prati kretanje vaše glave, tj. emitira signala na plastičnoj konstrukciji koja vam je omotala glavu kao ličinka aliena (samo

što vam se zaljepila sa stražnje strane). Kako vi mičete glavu, tako reagira igra koju vrti računalno i stvar, ne biste vjerovali, hoda! Inače, riječ je o proizvodu talijanske tvrtke. Dizajneri su se zgodno sjetili i joysticku dodali odlične slušalice i mikrofona. Uz joystick dobijate softver kojim je moguće isprogramirati glasovne komande. Joystick je 100% kompatibilan sa svakom Win 95(98) igrom. Ako baš ne znate gdje biste s rukama (ili jednom od njih), možete za kontroliranje dodatnih parametara u ruci držati tzv. trigger device sa 4 gumba i throttle kontrolom. Testirajući uređaj, zaključili smo da ga je najbolje rabiti u sprezi sa FPP-ima. Da vam se nitko ne bi rugao kad ovaj svemirski dodatak za PC obučete na sebe, pobrinuo se poznati talijanski dizajner Pininfarina, poznat po dizajnu automobila, uistinu pogodivši u samu bit cyber dizajna.

Info

Proizvod: UR HEADGEAR CONTROLLER

Proizvođač: UNION REALITY

Ustupio: POLARIS

Cijena: nazvati

Za Inovativno, cool, jeftino (relativno). Zašto biste morali micati ruke dok igrate omiljenu igru?

Protiv Nezgodno ga je rabiti po ovim vrućinama. Ispod slušalice je pakleno vruće.

Dojam Pravo rješenje za igrače koji vole uživati u životu. U jednoj ruci pljuga, u drugoj pivo, u krilu ženska, na glavi joystick i igrate svoju omiljenu igru na PC-u. Mi smo igrali Unreal...



Epson Stylus Color 400

Na testiranje smo dobili pisač koji se u svojoj klasi nametnuo kao odličan izbor za kućnu uporabu. Iako ne trpi ispisivanje velikih količina dokumenata, u domeni ispisa pojedinačnih dopisa i manjih serija dokumenata pokazao se gotovo idealnim rješenjem. Model ima maksimalnu razlučivost 720x720 dpi-a, a pri najvišoj rezoluciji postižu se odlični rezultati čak i na običnom papiru. Stvar koja nas je iznenadila kod Epson Stylus Color 400 je njegova brzina, riječ je o jednom od najbržih inkjet modela koje smo

vidjeli. Pisač će u cijelosti zadovoljiti potrebe za ispisivanjem različitih dopisa, sastavaka, radnji, izvještaja, a k tome ćete lako moći oživjeti dotični dokument dodavanjem neke ilustracije ili logoa u boji.

Info

Proizvod: EPSON STYLUS 400

Proizvođač: EPSON

Ustupio: RECRO

Cijena: nazvali

Za

Odličan odnos kvaliteta i cijene.

Protiv

Ispisivanje slova nije baš na razini laserskog pisača...

Dojam

Odličan pisač za kućnu uporabu, pisanje dopisa, pisama, i printanje postera.

Epson Stylus Color 700 Photo

Više nas je zaintrigirao, drugi, skuplji brži i veći Epsonov model koji smo dobili na testiranje koji se može pohvaliti Photo opcijom što bi trebalo privući (potencijalne) vlasnike digitalnih kamera koji bi na ovaj način mogli relativno jeftino printati snimljeno. Zavirivši u njegovu unutrašnjost, uočavamo razliku između običnih i photo modela. Naime, photo model ima 6 spremnika za tintu dok klasični ima 4. Ovaj pisač ispisuje u većoj rezoluciji nego njegov manji brat, 1440x720 dpi. Ispis na klasičnom papiru mrvicu je bolji negoli je bio na prethodnom modelu, ali zato pisač jednostavno briljira u ispisu na specijalnom photo papiru. Ovaj model možda ne predstavlja najsretnije rješenje za kućnu uporabu zbog relativno visoke cijene, ali ako vam treba vrhunski pisač za ozbiljnije poslove ili samo za ispis digitalnih fotografija, onda je ovaj najbolji izbor.

Info

Proizvod: EPSON STYLUS 700 PHOTO

Proizvođač: EPSON

Ustupio: RECRO

Cijena: nazvali

Za

Odlična brzina, vrhunska kvaliteta ispisa, photo opcija

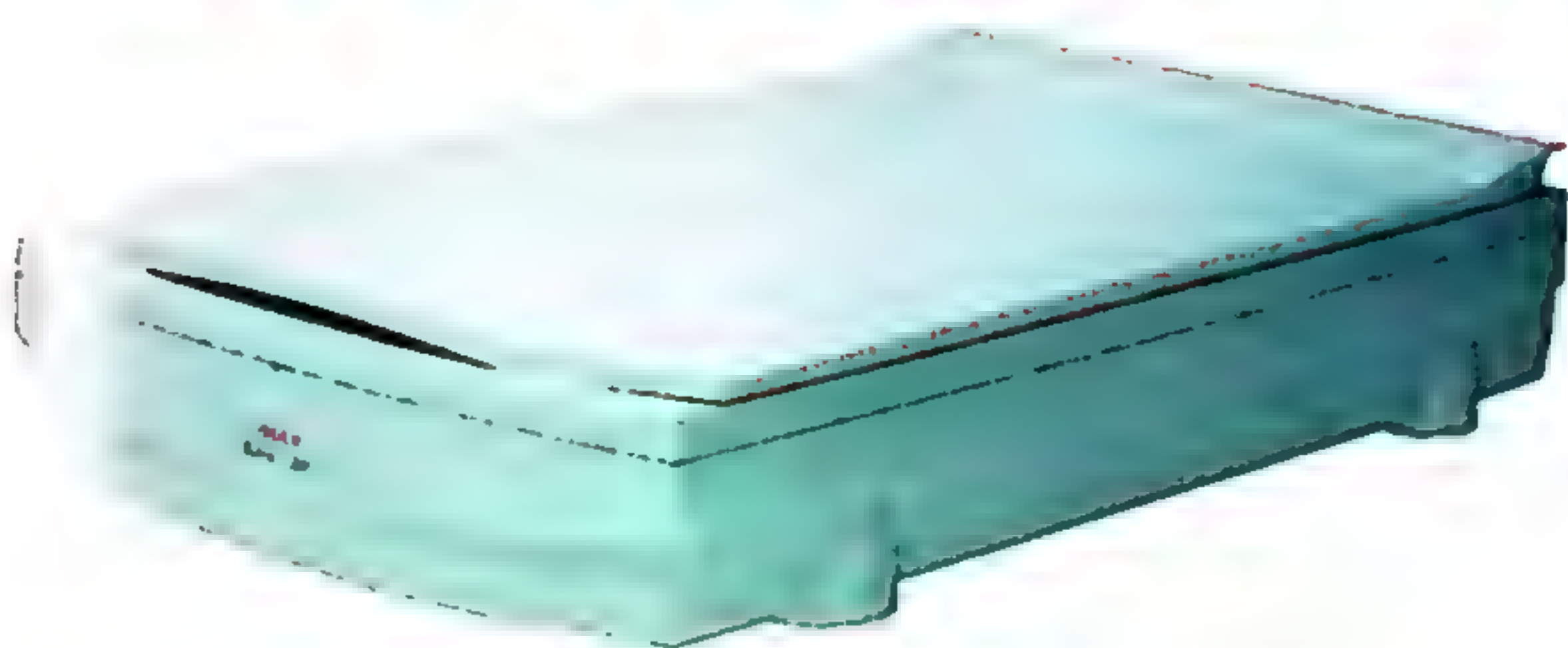
Protiv

Cijena

Dojam

Odličan pisač najvišeg razreda inkjet. Vjerojatno trenutno najbolji inkjet uređaj na našem tržištu!

UMAX Astra 610P



Predstavljamo vam odličan i jeftin Umaxov skener. U posljednjih godinu dana skeneri su postali daleko dostupniji kućnim korisnicima. Upravo ovoj klasi namijenjena je Umaxova nova Astra. Skener na računalo spajate putem paralelnog porta. Iako je ovo sporiji način od SCSI-a, daleko je jednostavniji i jeftiniji. Zanimljivo je da na skeneru postoji jedan paralelni port na koji možemo spojiti još jedan uređaj, najčešće pisač, koji s PC-em komunicira putem paralelnog sučelja. Maksimalna površina skeniranja odgovara A4 formatu. Skener interno procesira podatke u 30 bita po pixelu u boji, odnosno 10 bita po pixelu ako skenirate u crno-bijelom. Ovaj povećan broj informacija u boji po pixelu rezultira boljim i vjernijim skenovima zapisanim u 24-bitnom, tj. 8-bitnom formatu. Optička rezolucija skenera iznosi 300x600 dpi, što se softverskom interpolacijom može podići čak do

4800x4800 dpi. Skener je jednoprolazni. Uz njega dobijate i vrijedan softver sa svim podacima potrebnim za početak rada s grafikom. Adobe PhotoDeluxe je program za manipulaciju slikama, a sučelje je načinjeno iznimno razumljivo i intuitivno. Čak i ako ste potpuni početnik na polju skeniranja, program će vas, po načelu "Wizarda", provesti svakim stadijem postupka objašnjavajući vam ga. Ne možemo ne spomenuti još jedan odličan komad softvera koji dobijate uz skener. Riječ je o programu PrintHouse Magic. Jednostavan je i svoju zadaću izvršava kvalitetno. Uz program dobijate nekoliko tisuća različitih sličica, što u bitmap, što u vektorskom formatu. Sve to zajedno dolazi na 3 CD-a. Ovaj je program namijenjen brzom ispisivanju efektnih najrazličitijih prigodnih predložaka.

Info

Proizvod: ASTRA 610P

Proizvođač: UMAX

Ustupio: HSM INFORMATIKA

Cijena: nazvali

Za

Odlična kvaliteta skena s obzirom na cjenovni razred • Dizajn • Prateći softver

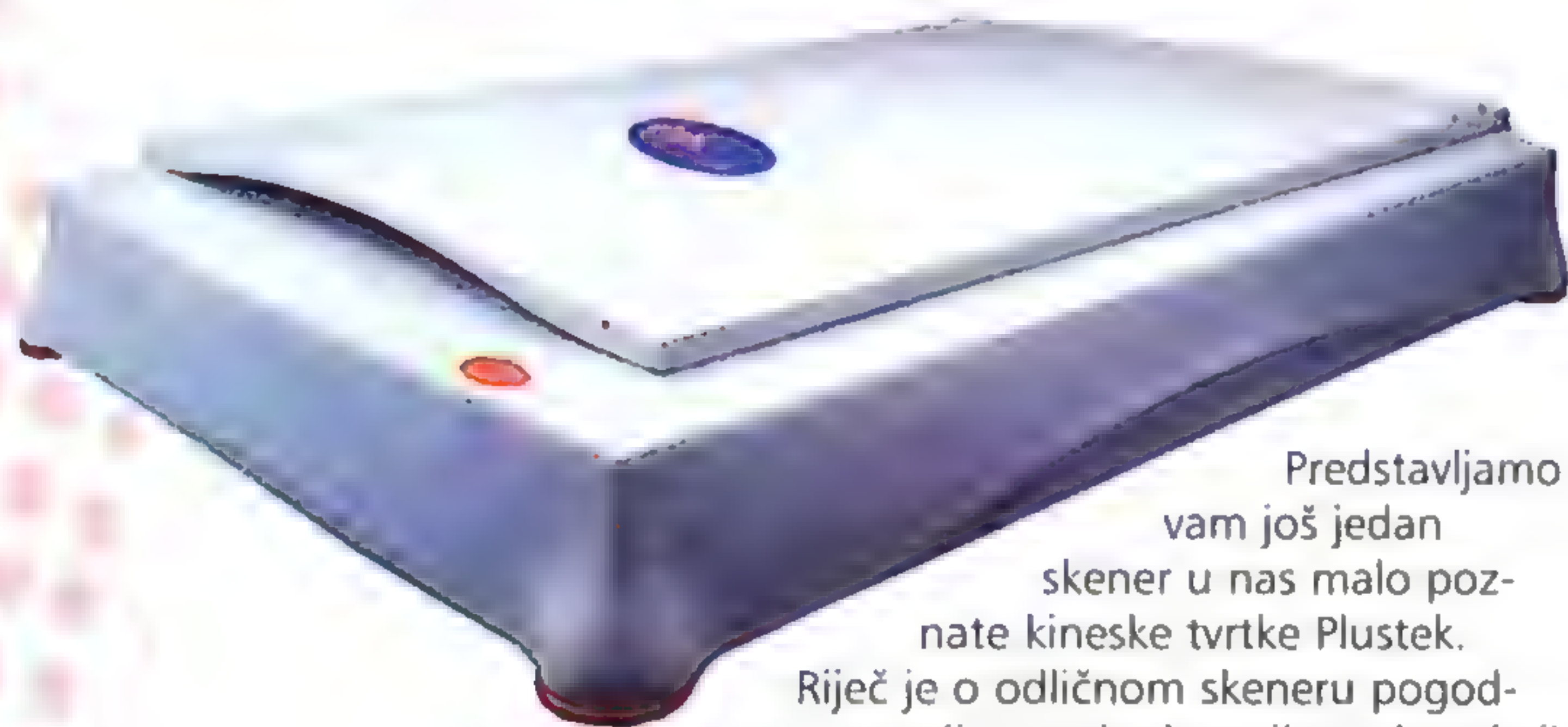
Protiv

Kod skeniranja većih predložaka pri većim razlučivostima je nešto sporiji

Dojam

Iznimno dobar proizvod. Naravno, ne možete očekivati savršenstvo, cjenovni razred ima svoja ograničenja, no ovaj skener konstantno se vrti oko gornje granice! Odličan za kućnu i uredsku uporabu!

Plustek OpticPro 4830P



Predstavljamo vam još jedan skener u nas malo poznate kineske tvrtke Plustek. Riječ je o odličnom skeneru pogodnom za većinu svakodnevnih poslova koji u cijelosti opravdava svoju cijenu (prilično nisku). Skener je kompaktan, i prilično tanak. Lak je za uporabu, a na PC se spaja preko paralelnog porta, baš kao i Umaxov model. Instalacija je jednostavna! Paralelni kabel koji dobijate u kompletu spaja se na računalo, a u skener se uključuje paralelni uređaj, npr. Pisač, što omogućava zanimljivo i jeftino rješenje

kopirnog stroja... Uz skener dobijate dva programa, Micrografx PhotoMagic 1.0 i Recognita, koja služe digitalizaciji teksta, prepoznavanju znakova i pretvaranju grafičkog zapisa u tekstualni. Operacijama skenera upravlja posebno razvijen softver, Action Manager, koji detektira koju vrstu paralelnog porta posjedujete, koji uređivač teksta rabite, kakav pisač i fax program imate. Twain driver je samo na engleskom. Oslobođen je konfuznih postavki problematičnih za početnike. Po defaultu skenira u 100 dpi. Optička rezolucija skenera iznosi 600x300 dpi, što se softverskom interpolacijom da natjerati na 4800 dpi. Ugrađeni Gamma correction prilikom skeniranja kvaliteta nije od onoga u programima za obradu slika jer skener interno sliku obrađuje u 30 bita po pixelu a ne 24. Skener je vizualno vrlo privlačan, i bit će ukras svakom stolu. U cijelosti zadovoljava kućne potrebe, za web publishing kao stvoren!

Info

Proizvod: OPTICPRO 4830P

Proizvođač: PLUSTEK

Ustoplo: FORMEL

Cijena: nazvat

Za

Moderan dizajn • Cijena • Action Manager

Produ

Nešto lošija kvaliteta skena, koja se da popraviti ispravnim postavljanjem opcija

Dojam

Zanimljiva, mrvicu nekvalitetnija alternativa renomiranom modelu Umax Astra. Lepše je dizajniran, ali i nešto slabije skenira. Ipak, razlike su zanemarive, za web publishing kao stvoren!

Pentagram Pentium II 266

Gamer's Delight!

Uskoro se očekuje smjena generacije procesora kod masovnog dijela populacije, što je u skladu s najavljenim velikim ljetnim padom cijena Pentium II procesora i pojavom novih Celerona na 266 i 300 MHz. U skladu s tim, odlučili smo istestirati jednu High-End konfiguraciju i približiti vam (ali i sebi) Pentium II doživljaj! Kocka je pala na Pentagramovu konfiguraciju. Ljubazno osoblje zamolili smo da nam slože igrači multimedijalni stroj bez ikakvih kompromisa. Glavnu pokretačku snagu ovog stroja predstavlja Intelov Pentium II na 266 MHz. Provjeren izbor ploče (Asus P2L97) omogućio nam je da malo budemo perverzni i da overclockamo spomenutu konfiguraciju čak na 333 MHz. Da se čitava stvar ne bi užarila, brine se pametna ploča koja konstantno zadržava temperaturu oko procesora na 30-ak celzijevaca mijenjajući, po potrebi, frekvenciju okretaja ventilatora! 64 MB 10 ns SDRAM memorije zadovoljilo je većinu naših zahtjeva, a ponešto swappinga javilo se u deathmatchu Unreala na velikim mapama. Za 2D grafiku, video izlaz, ulaz i reprodukciju te 3D ubrzanu grafiku u prozoru pobrinut će se Asusova odlična V3000 kartica temeljena na nVidia Riva 128 čipu čije su mogućnosti u rangu Else Erazor, opisane u prošlom broju. No, kako smo rekli da ne želimo kompromise, 3D ubrzanju namijenjena je Voodoo 2,

Diamondova 8 MB verzija (koja je, čini se, postala dominantna na našem tržištu). Za zvuk-ić se pobrinuo Creativeov AWE 64. Sve ovo testirano je na Philipsovom Brilliance 107 monitoru koji se od ostalih ističe posebnim softverskim kontrolama

koje dopuštaju korisniku mnogo veću slobodu u mijenjanju postavki monitora, ali je s druge strane nezgodno što ih ne možete mijenjati bez podignutih Windowsa (može i DOS-a) i posebnog programa.

Prešavši s Pentium konfiguracije više klase na ovakvu zvijerku, najprije ćete biti šokorani, a onda ćete poželjeti posuđeno ne vratiti. Trenutačno ne postoji igra koja bi ovu konfiguraciju ukrotila. Sve testirane (Forsaken, Plane Crazy, Unreal) zavrtjele su se u prosječnim 80-ak fpsa pri 800x600. Dolazi nevjerojatno doba za kompjutorske igre... Tehnologija grabi naprijed sve većim i većim koracima...



Info

Proizvod: PENTIUM II

Proizvođač: različiti

Ustoplo: PENTAGRAM

Cijena: 9.999,00 kn (monitor: 4.464,00 kn)

Za

Brzina

Produ

Cijena (ne zadugo)

Dojam

Iznmno brza konfiguracija. San svakog igrača!

Philips Video Conferencing Kit

Propusnost mreže je sve veća.

Svima nam je već dosadilo komunicirati zastarjelim Bellovim uređajem. Kako propusnost globalne kompjutorske mreže raste svakog dana, tako se sve više približavamo vremenu kad će videofoniranje biti naša svakodnevnica. A tek kad dođe na red mobilna videofonija...

Mnogi proizvođači multi-medijalne opreme već su ponudili svoje rješenje za videofoniju. Doduše, još nema nikakvog globalnog standarda, i prava je videofonija moguća samo u zatvorenim mrežama (LAN) koje još uvijek imaju nemjerljivo veću propusnost, no na tržištu već sad postoje kompromisna rješenja koja vam nude kakvu-takvu telefoniju već pri vezama od 28800 bps koje su standard. Na recenziju smo dobili takav Philipsov komplet. U njemu je jedna ISA kartica, CCD kamera, mikrofoni i nešto softvera. Kartica je hardverski kompresor/dekompresor signala te uvelike smanjuje udio procesorskog vremena potrebnog za sažimanje tj. dekompresiju video signala. Ovdje su i četiri kompozitna video ulaza i jedan posebni, koji služi za spajanje CCD kamere (posebnim kabelom koji se dobije u kompletu može se pretvoriti u S-VHS ulaz). Na karticu se može priključiti čak šest kamera simultano, tako da komplet može poslužiti kao srce uređaja za nadgledanje. Simultano se na ekranu mogu pratiti sve kamere. Kartica se može također rabiti za hvatanje video (i audio) signala iz konvencionalnih izvora kao što su video rekorder, laser disc, DVD, televizija... Nažalost, kvaliteta uhvaćenog videa je daleko od Broadcast kvalitete, ali je zadovoljavajuća za animaciju koja bi obogatila vaše mrežne stranice, ili možda, zadivila kojeg prijatelja. Nemojte zaboraviti da su uređaji zaduženi za hvatanje i obradu videa mnogo skuplji nego Philipsov Video Kit. Potom, tu je CCD kamera. Napajanje je riješeno putem posebno napravljenog izlaza na kartici, što je po mojem mišljenju bolje rješenje nego da se kamera napaja putem izlaza za tipkovnicu. U kameri je i mikrofoni. Kvaliteta ove CCD kamere je nešto bolja od ponuđenih nam prošlih mjeseci, ono što odskače je njezin izgled. Nekonvencionalnim rješenjem postolja, skladnim odabirom boja i oblika dobiven je predmet koji, osim uporabne, ima i ukrasnu vrijednost. Postolje je napravljeno od tvrde gume. Baza kamere (i odozgo i odozdo) je kugla koja savršeno sjeda u udubljenje, a što je najbolje, gotovo bez napora se može korigirati položaj kamere! Kamera posjeduje ručni fokus i još neke kontrole (kontrast, negativ...



). U bundleu, uz kameru, dolazi moćan program za obradu videa, Video Studio 2, CU-SeeMe videokonferencing program te VDO Phone Professional, programčić kojim ćete obavljati većinu video konferenciranja.

Na vama je da odlučite želite li hrabro zakoračiti u budućnost i pridružiti se ljudima čiji broj danomice raste. Prisjetite se, za razgovor s onu stranu planeta plaćate ratu lokalnog ISP-a (internet service provider)! Pri izradi ovog kita moralo se pristati na mnoge kompromise, koje je uglavnom diktirala cijena i propusnost Interneta, no bit će bolje...



Info	
Proizvod:	VIDEO CONFERENCE KIT
Proizvođač:	PHILIPS
Ustupio:	PENTAGRAM
Cijena:	1799,00 kn
Za	Prilično dobra video veza na brzom mreži
Prodv	Cijena
Dojam	Komplet malo iznad svog vremena • Upotrebljiv jedino u lokalnoj mreži ili ako imate iznimno brzu vezu s Internetom

AGFA FOTOMAT

OVLASŢENI DISTRIBUTER AGFA FOTOMATERIJALA
ZAGREB, HEINZLOVA 48, Tel.: +385 1 4660-315; Fax: +385 1 4660-317

VELEPRODAJA AGFA FOTOMATERIJALA

- LABORATORIJSKI POTROŠNI MATERIJAL
TECHNOTAPE
- FILMOVI SVIH PROIZVOĐAČA (AGFA, KODAK, KONICA I FUJI)
- SONY BATERIJE, AUDIO I VIDEO KAZETE
- ZASTUPNIK YASHICA I SAMSUNG FOTOAPARATA
- DIGITALNE KAMERE
- OKVIRI, ALBUMI, TORBICE ZA FOTOAPARATE
- PROFESIONALNI FILMOVI COLOR I C/B
- RASVJETA ZA STUDIOSKA SNIMANJA
- STROJEVI NOVI I RABLJENI - LEASING NA 3 GODINE

Sve na jednom mjestu uz osigurano parkiralište



Evo nas **drugi** put u Hackerovoj rubrici posvećenoj filmu. Zapravo, ta rubrika i nije neka velika novost jer smo se i prije bavili filmovima predstavljajući vam tu i tamo nove filmske hitove. Doduše, koncepcija se ponešto promijenila, odlučili smo se za stalnu rubriku u kojoj ćemo vam predstaviti najmanje četiri filma u svakom broju. Glede ovomjesečnog kino izbora, malo smo skočili u budućnost te filmove o kojima ćete čitati u ovom broju možete očekivati tek na jesen. Razlog tomu je jednostavan: distributeri ne žele uletjeti s novim filmovima tijekom Nogometnog prvenstva u Francuskoj i zato će nam tih mjesec dana servirati filmove **žnj** kvalitete. Inače, po vašim pismima i komentarima, oko **70%** vas odobrava novu rubriku i oduševljeno je njome. Moramo priznati da nismo očekivali tako dobar odaziv. Preostalih **30%** nemaju ništa protiv, ali im nije jasno zašto smo nagurali filmove u časopis o kompjutorskim igrama. Jednostavno: držimo da su naši čitatelji multimedijalno osvješćeni te da osim dobre igrice vole pogledati i dobar film. Osim toga, od jeseni, kada će se početi isporučivati filmovi na DVD-u s hrvatskim titlom, kupnjom neke bolje video kartice, o kojima možete čitati već u ovom **Tech Reportu**, dobijate vrhunski multimedijalni stroj na kojem ćete se igrati, ali i pogledati posuđeni film na DVD-u iz videoteke! Jednostavno idemo budućnosti u susret...

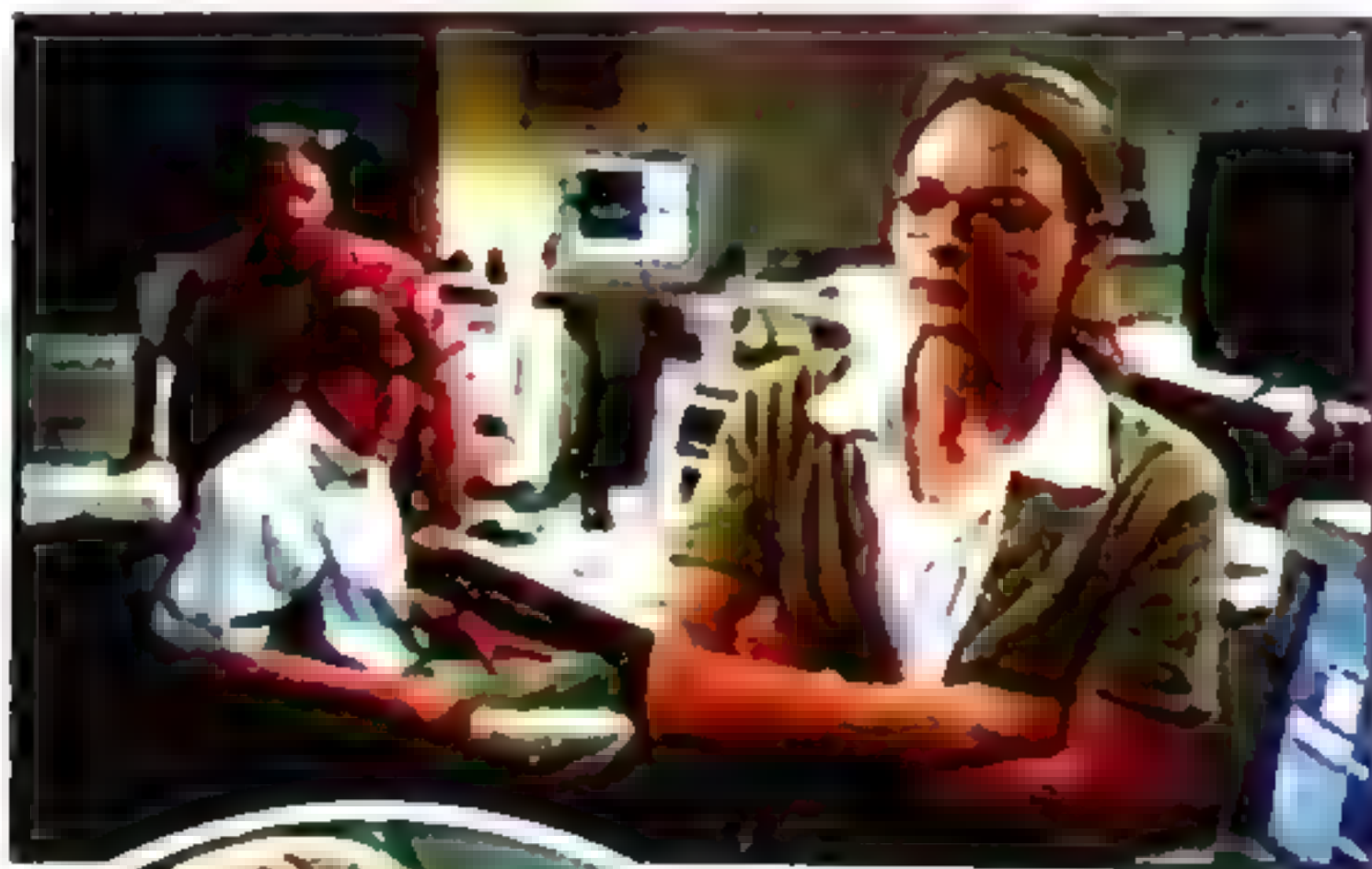
Preporučamo na

VIDEU

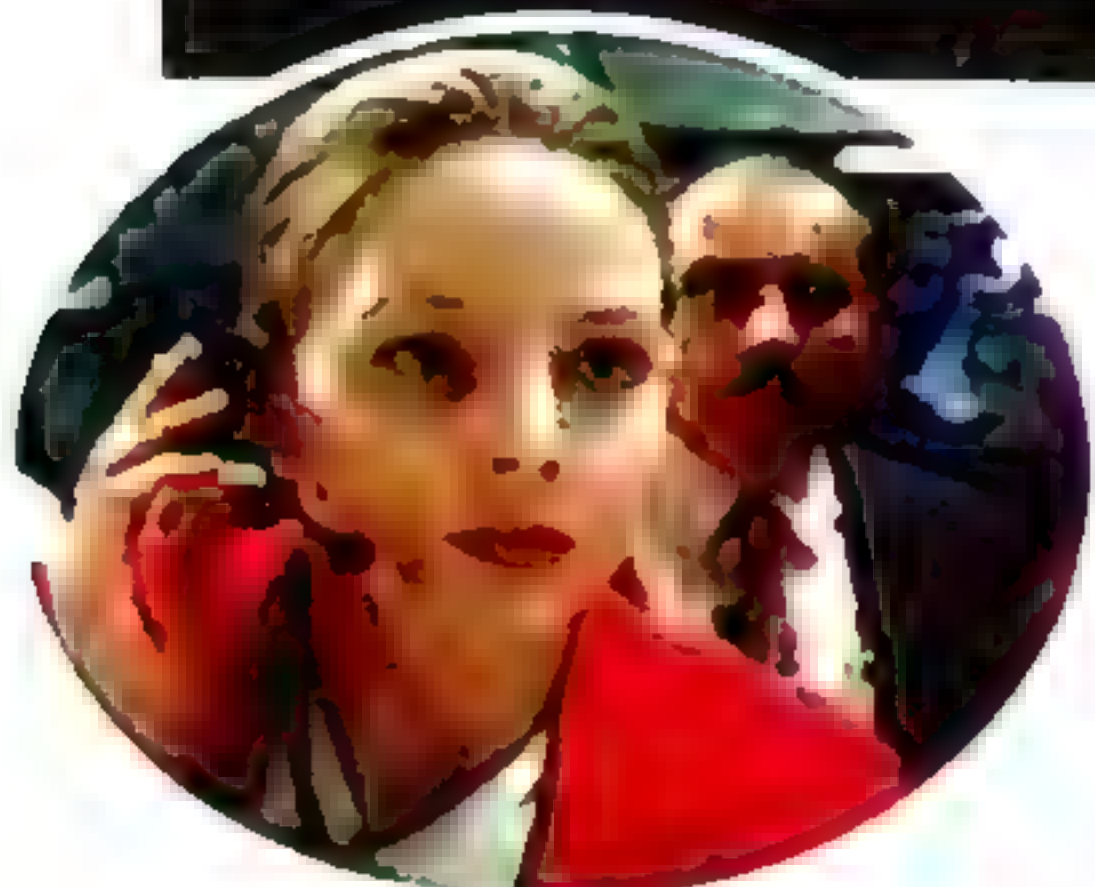
Kontakt

Izdavač: Warner Bros
Glavne uloge: Jena Malone, Jodie Foster, David Morse, Larry King
Režija: Robert Zemeckis
Specijalni efekti: Industrial Light & Magic
Žanr: SF
Zvuk: DTS / Dolby Digital / SDDS
Na kazeti: Dolby Surround

Jeste li se ikada zapitali jesmo li sami u svemiru? Je li moguće da je sav svemirski prostor ekskluzivno rezerviran za ljudsku vrstu. Bio bi to stvarno velik gubitak prostora, zar ne? Upravo oko ovog pitanja vrti se Kontakt. Film je temeljen na istoimenoj knjizi Carla Sagana. Kroz film pratimo radio astronomku Ellie Arroway. Ellie radi na projektu SETI (Search for Extra Terrestrial Intelligence – potraga za izvanzemaljskom inteligencijom). Igru slučaja i uz pomoć svojih suradnika dobijaju na uporabu najveći radio receptor u svemiru, 27 povezanih antena u New Mexicu kojima pretražuju frekvencije tragajući za znakom inteligentne transmisije putem radio valova. Nakon dvije godine tišine stiže poruka sa zvijezde Vega. Riječ je o tehnologiji koja će omogućiti ljudima putovanje svemirskom... Specijalni efekti su izvrsni i nevjerovatno realni, no nikad ne zasjenjuju likove i priču. Nositeljica filma je briljantna oskarovka Jodie Foster. Kontakt je zacijelo najbolji SF film na videu u posljednje vrijeme. Pogledajte ga, inteligentan je.



Još jedna impresivna uloga Jodie Foster

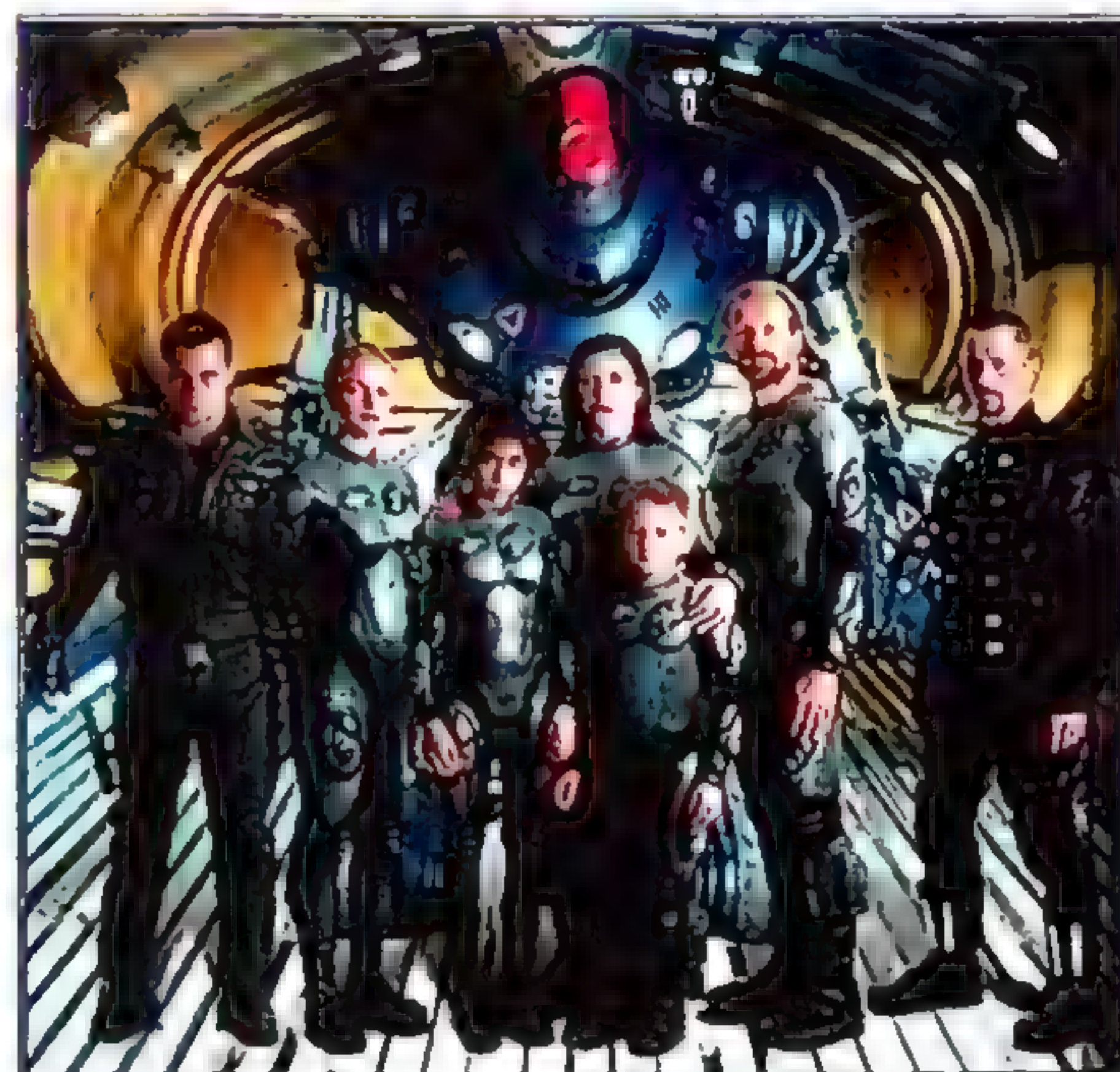


Get Lost!

Lost In Space

Izdavač: New Line Cinema
Glavne uloge: Gary Oldman, Matt LeBlanc, William Hurt, Mimi Rogers
Režija: Stephen Hopkins
Specijalni efekti: Cinesite Ltd.
Žanr: sci-fi
Zvuk: DTS / Dolby Digital / SDDS

Što? Niste nikad čuli za ovaj film? E, pa sigurno će vas zaintrigirati kad čujete da je upravo ovaj film skinuo s trona megalomanski Titanic (koji se, usput, sprema na redistribuciju) na američkoj ljestvici najgledanijih kino filmova. Film se temelji na odličnoj seriji koju, nažalost, nismo gledali na našoj televiziji, no srećom, i bez toga ćete uživati u videnom. Zemljini prirodni resursi su pri kraju. Uskoro, Zemlja



Ekipe izgubljenih u svemiru svrgnula je Titanica s trona

više neće biti sposobna podržavati ljude. Mora se naseliti drugi planet. Planet s pogodnom atmosferom i vodom naziva se Alpha Prime, no treba smisliti

Wild Things

Izdavač: Mandalay Entertainment
Glavne uloge: Kevin Bacon, Matt Dillon, Neve Campbell, Theresa Russell, Bill Murray, Denise Richards, Daphne Rubin-Vega
Režija: John McNaughton
Žanr: komedija/akcija
Zvuk: Dolby / SDDS

Wild Things spada u "onu" kategoriju glupih ali zabavnih filmova. U mirnom gradiću Blue Bay postoji srednja škola u kojoj svatko spava sa svakim. Svi učenici izgledaju kao modeli, a riječ promiskuitet više nikoga ne užasava (kao da je ikad užasavala...). Ljudi u Plavom zaljevu dobro izgledaju i dobro se zabavljaju. Pa u čemu je onda problem?



jevu dobro izgledaju i dobro se zabavljaju. Pa u čemu je onda problem?

Je li zanosnoj Denise Matt Dillon doista pomagao "prati auto"?

Učenica Kelly Van Ryan (Denise Richards) tvrdi da ju je silovao njen savjetnik Sam Lombardo (Matt Dillon). Čini se da će optužba biti odbačena zbog nedostatka dokaza, ali ga još jedna studentica, Suzie Toller (Neve Campbell), optuži za istu stvar! Ovaj slučaj trebaju istražiti detektivi Ray Duquette (Kevin Bacon) i Gloria Perez (Daphne Rubin-Vega). Malo-pomalo, kako napreduje film, otkriva se čitava zavjera... Sve zavjere, zapleti i peripetije u WT su prilično predvidljive, no izvedba ih čini zabavnima i gledljivima. Odabir glumaca je prilično zanimljiv. Neve Campbell smo vidjeli u Vrisku. Sada je ozbiljnija, mršavija i još zgodnija. Denise Richards poznajete iz Svemirskih marinaca (cura u badiću) i prilično je jasno zašto je odabrana za ovaj film. Prilično dobru glumu očekujte od Kevina Bacona koji svoj dio profesionalno

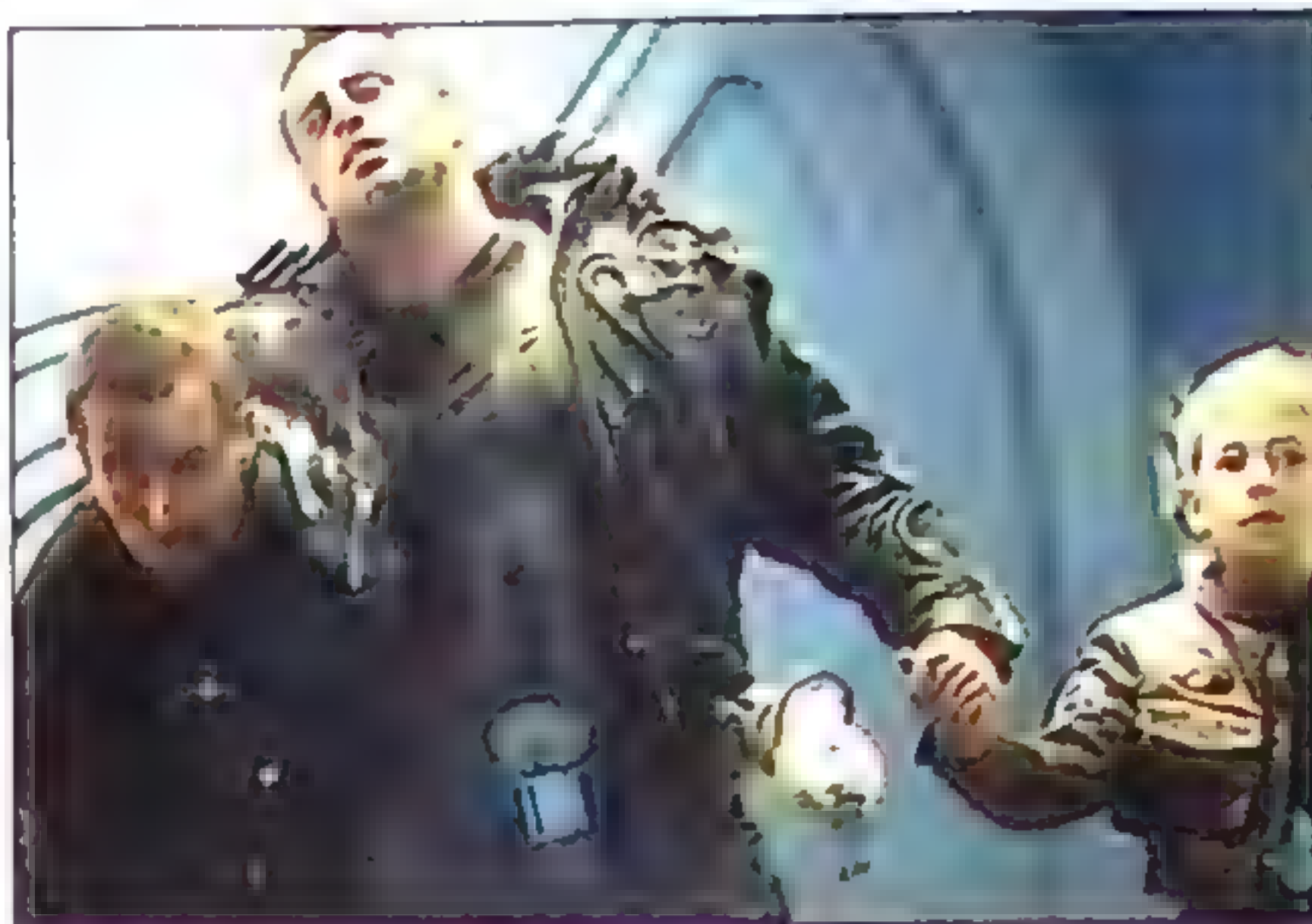


Neve Campbell sve je ljepša i sve popularnija



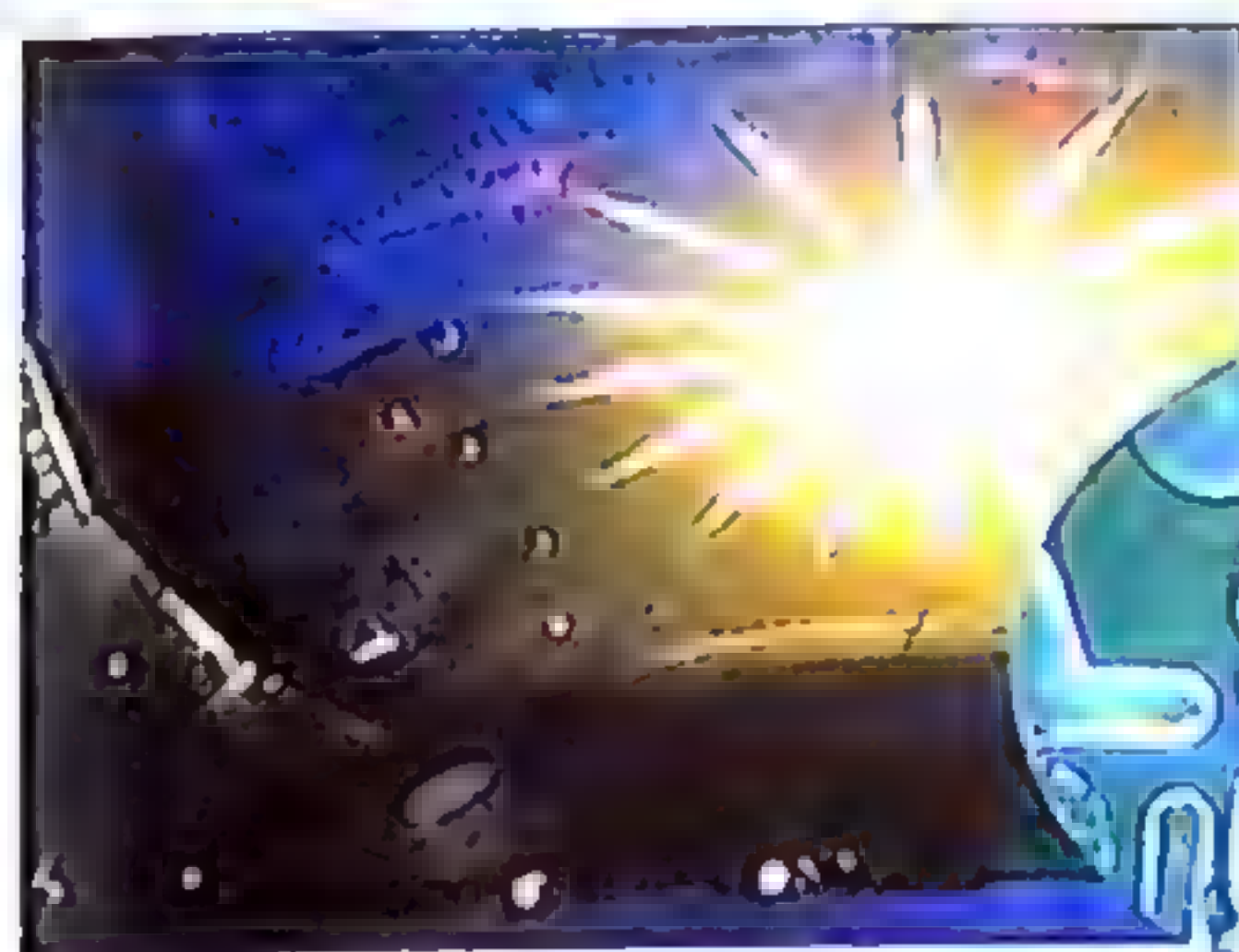
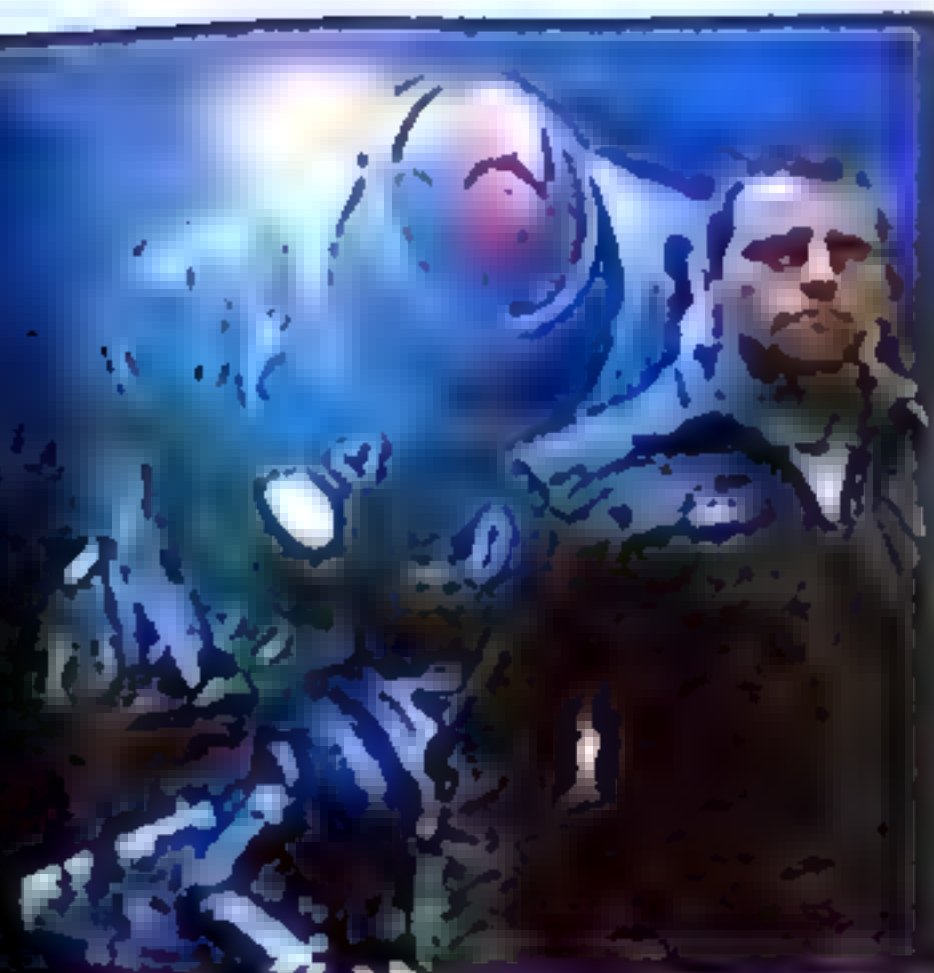
najbolji način da bi se na nj prebacilo što više ljudi u što kraćem vremenu. Ovdje u igru upada obitelj Robinson, koja treba otputovati svemirskim brodom do Alpha Primea i ondje postaviti svojevrsna vrata koja služe prebacivanju ljudi iz hipersvemira u normalni svemir omogućujući gotovo instantno prebacivanje preko cijele galaksije. No, ako se u Hyperspace

ude bez predefiniranih izlaznih vrata, završi se se na nepoznatoj poziciji u svemiru. Ovo Robinsonovi saznaju na bolan način. Od poznatijih glumaca, tu je Matt Le Blanc, poznatiji kao Joey iz TV serije "Prijatelji", u ulozi nadobudnog pilota Jupitera 2. Tu je i zločesti doktor Smith kog glumi briljantni Gary Oldman (u Petom elementu glumi



Matt Le Blanc u ulozi nadobudnog pilota Jupitera 2

glavnog bad-guya) Daleko u nepoznatom dijelu svemira Robinsonovi se nađu pokraj napuštenog svemirskog broda (hmm, Event Horizon spika) i pravi zaplet tek počinje. Posebno će vam se u ovom filmu svidjeti specijalni efekti kojih je preko 700. Također, scenografija i krajolici izazivaju divljenje i pomalo podsjećaju na pomaknuti svijet Petog elementa (ako niste dosad shvatili, većina nas ovdje obožava Peti element, gledali smo ga barem 10 puta). Pri ulasku u kino, nemojte očekivati da ćete izaći prepuni novih spoznaja, da će vam mozak proraditi bilje ili tako nešto. Jednostavno bit će to dva ugodno provedena sata s mozgom stavljenim na "Off".



Specijalni efekti djelo su Cinesite Ltd.

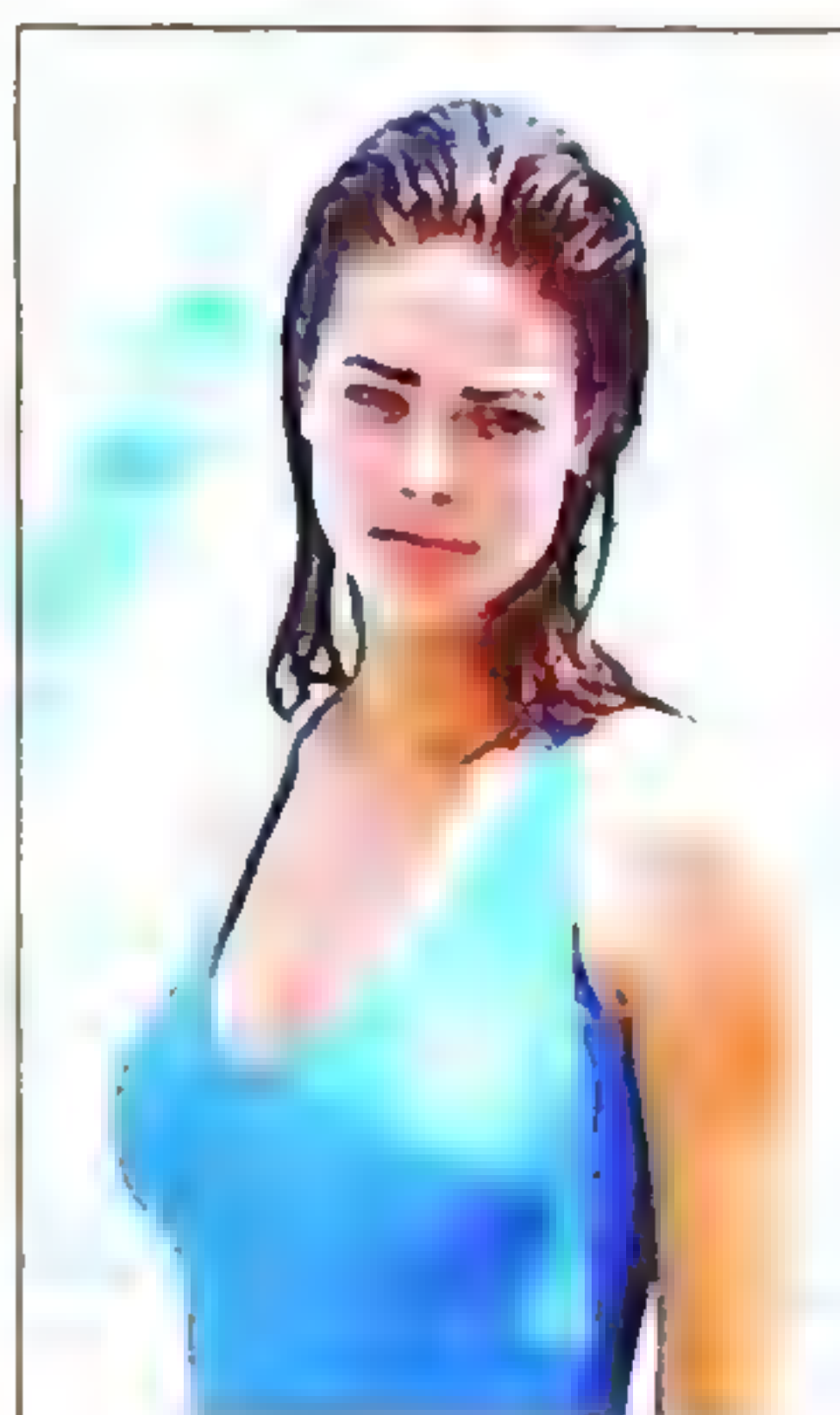


Briljantni Gary Oldman kao zločesti doktor Smith

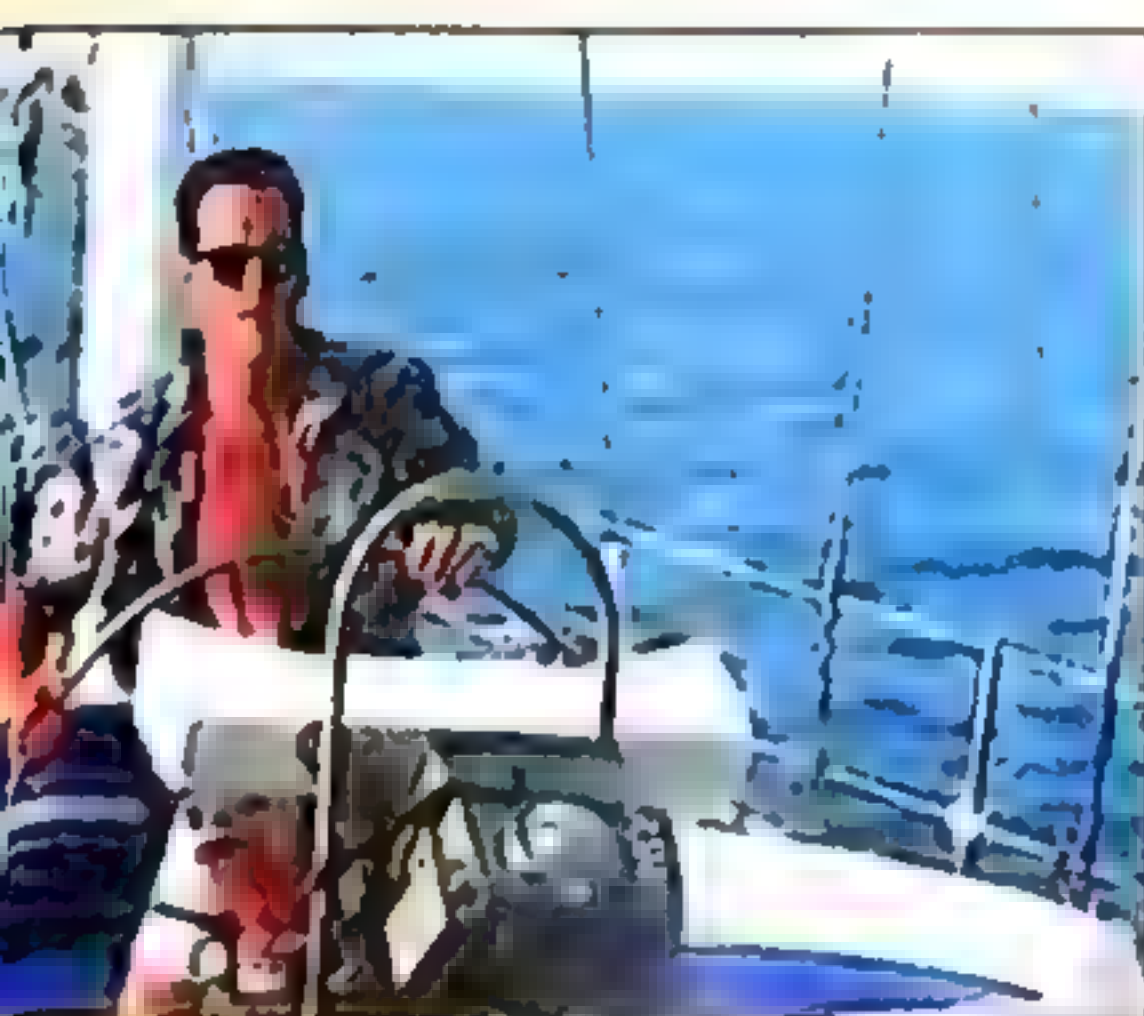


odrađuje (cure, očekujte Full Frontal Nudity!!). Nije nikakva tajna da je Wild Things komercijalan film. Ima u sebi sve što treba da u kina dovuče dečke u adolescentskom i postadolescentskom (eto, možda se sretimo na premijeri) razdoblju: seks i nasilje. Još kad oni svi dovuku svoje cure, bit će to prilična brojka. I da, bit će tu prilično toplessa za one najnestrpeljivije među vama. Ovaj film

je komedija koja to nije trebala biti. Kao začim dobijete malo misterije i neklasičnog zapleta, i eto vam zabave. Film je smeće, ali zabavno smeće! Hint: nemojte izaći iz kina prije nego pogledate objavne creditse, ima par zabavnih stvarčica pred kraj.



Denise Richards pozira samo vas



Neke djevojke Matove su savjete krivo protumačile

U-Turn

(Pogrešno skretanje)

Izdavač: Sony

Glavne uloge: Sean Penn, Jennifer Lopez, Nick Nolte, Claire Danes, Liv Tyler

Režija: Oliver Stone

Specijalni efekti: Industrial Light & Magic

Žanr: crna komedija

Zvuk: Dolby SR/ SDDS

Na kazeti: Dolby Surround

U svom se posljednjem filmu Oliver Stone odmiče malo od svog stila napravivši odličnu crnu kriminalističku triler-komediju. Na putu u Las Vegas, da bi otplatio dug, sitni kockar Bobby Cooper (glumi ga Sean Penn) prisiljen je zaustaviti se zbog kvara na motoru u malom gradiću Superior u Arizoni, bogu iza nogu. Uskoro otkriva kako je lako zaglaviti u ovom naizgled mirnom mjestu iz kojeg svi pokušavaju pobjeći u bolji život ne birajući način. Ostaje bez novca na prilično bizaran način te ostaje u škripcu zbog retardiranog mehaničara koji mu odbija vratiti automobil bez apsurdno visoke naknade za mizeran popravak. Od trenutka kad ga spasi, proganja ga mlada plavuša (glumi je Claire Danes koju poznajete iz Romea i Julije, gdje je bila partnerica Di Capriju, i iz teenagerske serije emitirane i na HTV-u "I to mi je neki život") koja u njemu vidi novu ljubav, i još važnije, potencijalni izlaz iz paklenog gradića. Kao da to nije dovoljno, jadnik se još spetlja s lokalnim bračnim parom (i muž i žena ga žele unajmiti da ubije onog drugog), a a natjeruju ga i utjerivači dugova, koji su ga već prilično osakatili.

U filmu ćete prepoznati mnoge Stoneove zaštitne elemente. Ima tu mnogo čudnih kuteva kamere, mnogo scena bez riječi koje govore same za sebe, vizualiziranih misli, a srećom, crno-bijeli kadrovi po kojima je poznat (sjetite se samo filma Rođeni ubojica) svedeni su na minimum. Odličan odabir glumaca i brojni umjetnički elementi kombinirani s vrhunskim zapletom i fabulom prepunom akcije, tjeraju vas da ovaj film obvezno pogledate.



Iako je U-turn netipičan film za O. Stonea, pristup snimanju sasvim je uobičajen

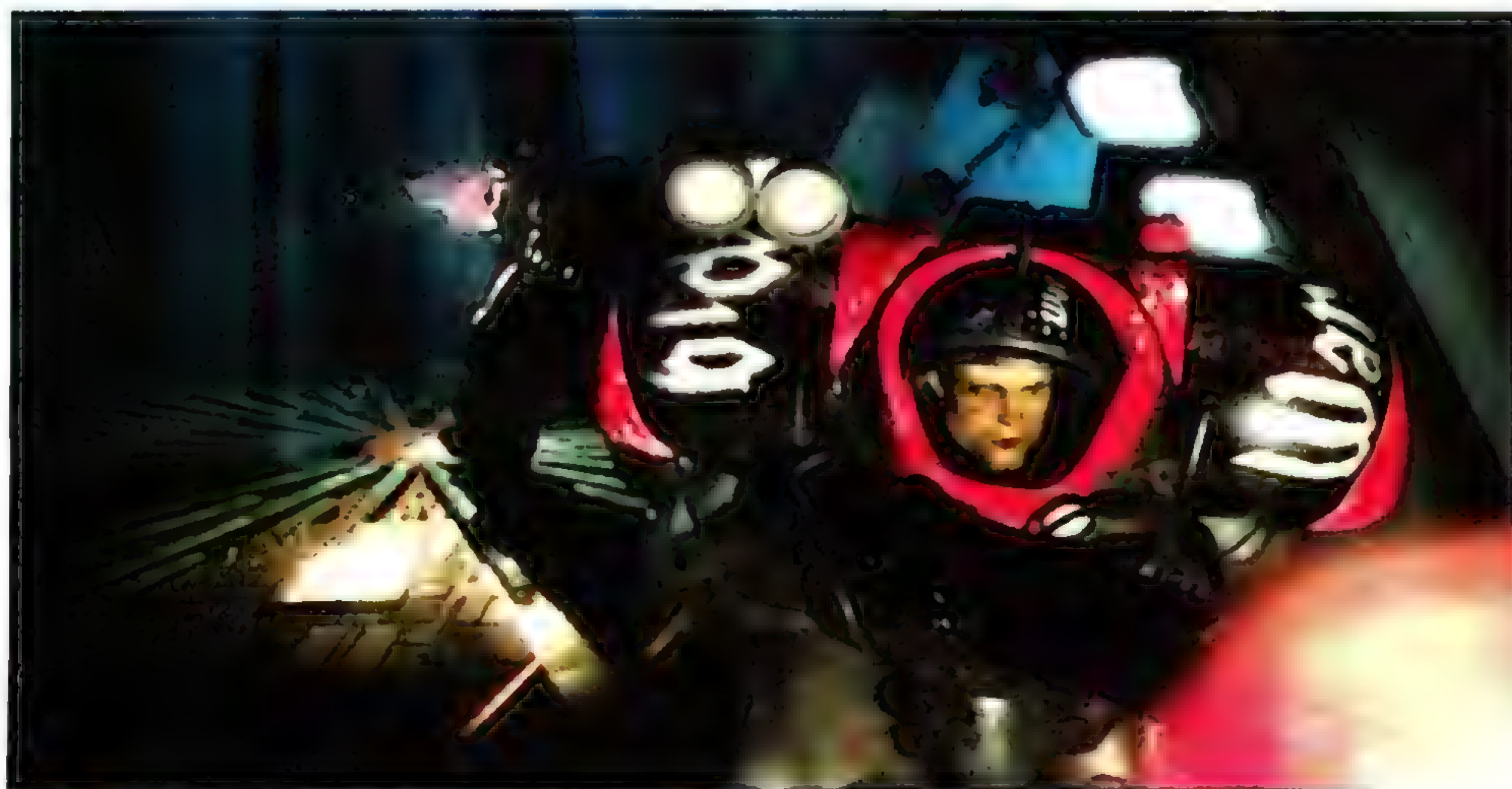


Video rubrika ostvarena u suradnji sa:

Videotekom
BENSTON
Gajnice18

Nakon Rukavinine oštre recenzije Starcrafta i vaših žestokih reakcija, ponovno smo prokomentirali njegov tekst i još uvijek stojimo iza ocjene koju je dao igri. Međutim, multiplayer aspektu ove igre nije poklonjena odgovarajuća pozornost pa smo zamolili **Denisa Piljeka**, jednog od najvećih autoriteta Starcrafta u Hrvatskoj, da se, u suradnji sa svojim frendovima iz HINLA-e (s kojima se redovito natječe u Starcraftu u okviru službenih HINLA-inih utakmica), pozabavi odličnim Starcraftovim multiplayerom...

Starcraft Multiplayer



Nakon svakodnevnog pretraživanja Neta i iščitavanja kojekakvih vijesti i vjestica, konačno je došao veliki dan. Namjerno ili slučajno, noću 'PRVOG APRILA' na STATION17, stranicama posvećenim igri desetljeća, pojavila se dugoočekivana rečenica "Starcraft now available". Vijest je odjeknula poput bombe, no to je bio tek početak naših problema. Kako što prije doći do originala? Prijatelj se sjetio davno zaboravljene sestrice koju još iste noći zovemo preko "bare" i objašnjavamo joj naš problem koji će se nekima učiniti smiješnim, ali nama je od životne važnosti. Sva sreća, ona je puna razumijevanja za naše hirove i igru nam šalje već sljedećeg dana. Ostaje nam jedino pričekati da stigne do nas i našim će mukama biti kraj. Pitate se zašto vam sve ovo pričam? Pa da bih vam dočarao bar djelić atmosfere stvorene oko Starcrafta i njegova izlaska. Strku oko igre nisu stvorili ljudi koji bi odigrali Starcraft ili neki drugi RTS, prokomentirati ga i

nakon površnog upoznavanja pustili da padne prašina na nj Strku oko igre su stvorili isključivo MULTIPLAYER fanatici, poklonici igranja RTS-ova isključivo mrežnim ili modemskim putem. Tko u svom životu nije odigrao nijednu partiju RTS-a u mreži (IPX) ili s frendom putem mode- ma upoznao je samo dosadnu i suhoparnu stranu tih igara. Prava ovisnost o RTS-ovima se stvara tek igrom protiv nabrijanih ljudskih protivnika žednih krvi i pobjede, željnih dokazivanja strategijskih sposobnosti. Oni koji misle da RTS treba ocjenjivati ponajprije po kvaliteti zvuka i grafike te po tome je li teren potpuno trodimenzionalan ili ne, pate od rijetke bolesti koju bi pravi RTS igrači nazvali: POVRŠNOST I NEUPUĆENOST. Najveću pozornost treba posvetiti igrivosti, ujednačenosti jedinica i stupnju strategijskog znanja igrača. Više o tome može reći netko tko je zaradio kronične podočnjake igrajući RTS-ove dugi niz godina isključivo u multiplayeru. Njegovo je ime Borut Hadžialić, a ostali ga znaju

pod radnim imenom HATRED.

Prva stvar koju gledam kod svakog RTS-a koji mi 'dođe pod miš' je tzv. ujednačenost jedinica. Itekako je važno da sve vrste jedinica imaju svoju posebnu svrhu i posebne karakteristike. Kao primjer loše ujednačenosti naveo bih RED ALERT u kojem postoji samo jedna 'strategija', tj. način igranja. Ljudi su, igrajući, shvatili da postoji jedinica (heavy tank) koja može nadjačati sve ostale (u količini koja se dobije za iste resurse) zbog čega se cijela igra svodi samo na bezumnu produkciju te jedinice, što nema veze sa strategijom. Pobjednik postaje onaj koji je spretniji s mišem, onaj koji je bolji u 'štampanju' što većeg broja tenkova bez imalo razmišljanja. Na sreću, ljudi koji su stvarali Starcraft bili su svjesni ovog problema. Prije izdavanja konačne verzije utrošili su 6 mjeseci samo na provjeru i popravljavanje ujednačenosti. Davali su beta-vezije igre ljudima na testiranje, prikupljali mišljenja i prijedloge, popravljali igru i

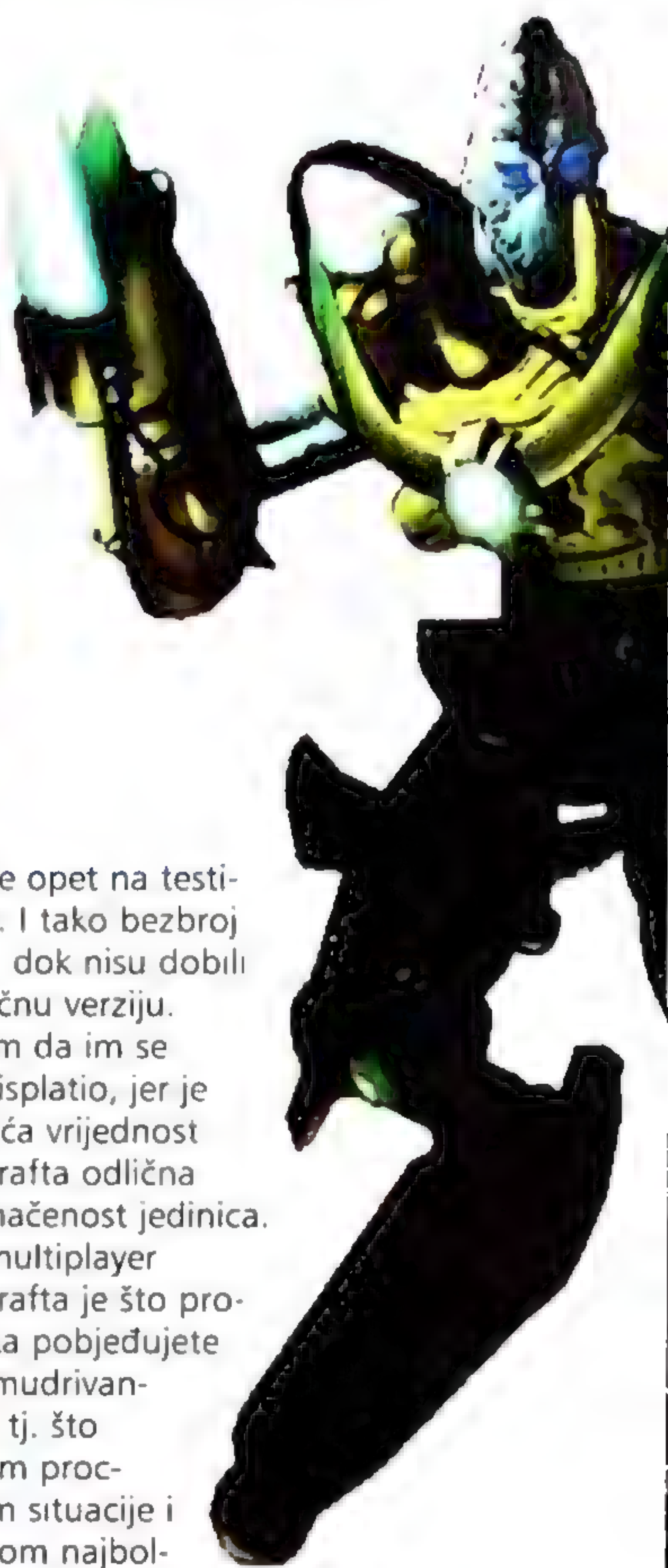
slali je opet na testiranje. I tako bezbroj puta, dok nisu dobili konačnu verziju. Mislim da im se trud isplatio, jer je najveća vrijednost Starcrafta odlična ujednačenost jedinica. Čar multiplayer Starcrafta je što protivnika pobjeđujete 'nadmudrivanjem', tj. što boljom procjenom situacije i izborom najbolje strategije. Sve se pretvara u savršenu igru umova u kojoj sve ostalo (kompjutor, Starcraft) služi samoj komunikaciji igrača.


Glavne strategije

Među rasama u Starcraftu postoje velike razlike. Često sam čuo da igrači govore da im se, promjenivši rasu, čini da igraju neku drugu igru! Sa svakom je rasom pristup drugačiji, drugačiji je napad, drugačija obrana, drugačije je čak i shvaćanje reljefa na mapi. Ipak postoje neke zajedničke strategije svim rasama.

Upravljanje jedinicama.

Važno je brzo i točno narediti jedinicama da čine ono što ste zamislili. Za brzo komandiranje jedinicama i koordiniranje akcija nužno je rabiti tipkovnicu. Bez uporabe tipki neke akcije nije moguće izvesti. Pokušat ćemo vas što bolje upoznati s mogućnostima što ih pruža tipkovnica pri upravljanju jedinicama, te koje naredbe možete pomoću nje izvesti.



1. CTRL- (Control):


Tipka koja služi selektiranju jedinica i to na sljedeći način: pritisnete tipku CTRL i držite je dok mišem (lijevim gumbom) odabirete vrstu jedinice koju želite selektirati (npr. Terran marinac). Nakon ovog postupka imat ćete selektirane sve jedinice istog tipa, u ovom slučaju marince koji se nalaze unutar vidljivog područja monitora. Ovo ne vrijedi jedino u slučaju da je broj jedinica veći od 12, koliki je limit vođenja istih u jednoj grupaciji. Osim toga, tipka CTRL ima još jednu vrlo važnu ulogu. Selektiravši jedinice, stisnite i držite tipku CTRL i jedan od brojeva, 1-0. Rezultat ovog postupka je da sa svakim novim pritiskom na numeričku tipku budu odabrane one jedinice koje su bile prethodno selektirane putem CTRL tipke.

2. SHIFT:

držeci tipku SHIFT, "dodajete" jedinice koje želite imati u svojoj formaciji dvanaestorice žigosanih. Potreba za ovom komandom javlja se kad u jednu formaciju želite složiti 12 jedinica različitog tipa. Npr. želite složiti grupu od 6 marinaca i 6 firebatova. Najbrži način da to postignete je da tipku SHIFT pritisnete i držite a mišem "zaokružite" 6 marinaca i nakon toga 6 firebatova.

3. ALT:

Klikom na neku jedinicu sa stis-

nutom tipkom ALT, selektirat ćete cijelu grupu u kojoj je ta jedinica prije bila.

4. P (Patrol):

Selektiravši jedinice, vrijeme je da ih pošaljete na "put". Jedan od načina je da najprije stisnete tipku P, a onda ih na minikarti pošaljete stiskom na lijevi gumb miša u smjeru određenog odredišta. Slanje jedinica na ovaj način ima prednost: jedinice će na svom putu do odredišta napasti svaku skupinu neprijatelja na koju naidu. Ovaj način kretanja jedinica je korisniji od kretanja naredbom M (Move) zbog toga što skupina poslana na odredište naredbom Move ne odgovara vatrom na neprijateljevu nazočnost. Naredbom Patrol u borbi se zadaju prioriteti napada u određenoj bitci. Da pojasnim: ako dovedete svoju skupinu do neprijateljskih postrojbi i napadnete pomoću naredbe Patrol, bit će vam zadana hijerarhija napada na neprijatelja - prvo živa sila, onda građevine, što je dobro jer treba riješiti prvo jedinice koje vam nanose štetu, a tek se onda upustiti u rušenje građevina.

5. A (Attack):

Naredbu Attack možemo kao i naredbu Patrol rabiti za napad, odnosno slanje jedinica na određeno područje. Razlika između Attacka i Patrola je u tome što jedinice poslone Attackom dolaze do unaprijed zadanog odredišta "čisteći" sve pred sobom, a one poslone Patrolom dolaze do prvog neprijatelja, sukobljavaju se s njim i, ako prežive, izviđaju između početne točke i točke sukoba.

To su bile, uglavnom, osnovne naredbe preko tipkovnice kojima ćete bolje i efekasnije kontrolirati jedinice i formacije na karti. Postoje još neke stvari koje valja

spomenuti. To što one neće biti detaljno objašnjene ne znači da su manje važne. Jedinice valja slati označavanjem željenog odredišta isključivo na minikarti u lijevom donjem uglu ako je udaljenost koju prevaljuju velika. Dvostuki pritisak lijevog gumba miša (double-click) na određenu jedinicu imat će isti učinak kao držanje tipke CTRL i stiskanje lijevog gumba miša. Sve građevine, jedinice, nadogradnje na postojeće građevine, nadogradnje oružja i oklopa te magije treba izgraditi odnosno nadograditi isključivo pomoću tipki. Za primjer možemo ponovno uzeti proizvodnju marinaca: brže je pokrenuti proizvodnju marince jednostavnim pritiskom na tipku M nego tražiti njegovu ikonu u donjem desnom uglu ekrana te pokretati proizvodnju pritiskom miša. Možda se ova ušteda nekom čini malena, ali neka se svatko upita koliko jedinica napravi u patriji te koliko će uštedjeti vremena, što će na kraju možda biti presudno? Mislim da ćete i sami lako zaključiti da je izgradnja pomoću tipki (Shortcut Keys) nužna. Dobro je ove naputke uzeti kao smjernice za što uspješnije igranje Starcrafta. Nemojte tipke za "bržu" izgradnju štrebati napamet. Sve će leći samo od sebe nakon nekoliko neprospavanih mjeseci. Pogledajmo sada što treba činiti i na što paziti da biste sredili frenda u Starcraftu. Nekoliko važnih stvari morate imati na umu prilikom igranja multiplayera. Zaboravite li neku od njih, ne nadajte se da ćete pobijediti prosječnog igrača, a kamoli nekog tko ništa drugo i ne radi nego igra SC. Među važnim stvarima možemo nabrojati: izviđanje s ciljem upoznavanja mjesta na kojem je smješten neprijatelj te upoznavanje njegovih aktivnosti i nakana, seljenje s ciljem zauzimanja novih područja bogatih resursima ili područja od važnog geostrategijskog značaja, postavljanje obrane koja će neprijatelju zagorčati život u slučaju napada, redoslijed izgradnje građevina i penjanje po tehnološkom drvetu (razvoj) itd. Ali krenimo redom.

IZVIĐANJE (RECON)

U Starcraftu je izviđanje vrlo važno jer jedino tako možete

znati što neprijatelj čini i onda na osnovu toga prilagoditi svoju daljnju igru. Igrači koji ne 'špijuniraju' neprijatelja ne znaju što im neprijatelj sprema te će ih on lakše iznenaditi bez odgovarajuće odbrane. Postoje i igrači koji pokušavaju stvoriti obranu protiv svih mogućih jedinica koje bi ih mogle napasti. Naravno, na to potroše mnogo resursa i vremena pa kad konačno pokušaju napasti neprijatelja, shvate da je ovaj zauzeo pola karte i da više nemaju šanse. Dakle, nužno je informirati se o njihovim potezima na sve moguće načine. Kako? Uz koji mineral, volju i maštu, u svakom trenutku ćete znati što neprijatelj sprema i neće biti teško upropastiti mu planove. Načina za izviđanje je mnogo, a najbolji je izviđati tako da neprijatelj toga nije ni svjestan. Skoro svaka jedinica može izviđati, ali postoje neke koje su za to naročito dobre. Dobar zerg igrač ima zakopane zerglinge na svim važnijim mjestima na karti (neprijateljska baza - da bi vidio što čini neprijatelj, ispred svoje baze - da bude upozoren na napad, mjesta bogata resursima - da rano otkrije novu neprijateljsku bazu). Protoss observer je unit stvoren za izviđanje. Jeftin je, malen, stalno nevidljiv, relativno brz, detektor je. Terran obvezno mora rabiti Comsat i svoje nevidljive jedinice (ghost, wraith).

nastavak u sljedećem broju ►►



Štovani čitatelji!

Nakon kraće pauze, opet se vraćamo s rubrikom i iskreno se nadam da se ovakva "nestajanja" više neće ponoviti. No, ima i par stvari koje moram napomenuti. Prvo, pisma s pitanjima moraju biti potpisana (isto vrijedi i za pitanja pristigla putem e-maila). Drugo, napišite točno ime igre u kojoj ste zapeli i točan opis problema i situacije koja vas muči. Pitanje tipa **imam, te i te predmete što dalje je** jako neprecizno i vrlo je teško odgovoriti na nj. Dakle, **potpisano pismo s točnim opisom situacije koja vas muči**. Pisma (isto vrijedi i za e-mail) koja ne zadovoljavaju ta dva uvjeta upoće neću čitati ni odgovarati na njih.

Samo toliko.

Štovano uredništvo!

Zapeo sam u igri Gabriel Knight 2 (drugi CD). Kako dobiti ključeve Gabrielovog auta? Što treba učiniti u tamnici u gradu? Unaprijed hvala!

Zoran

▶▶ Što se tiče ključeva, njih dobijaš tek u četvrtom poglavlju igre, a postupak je sljedeći: uđi u knjižnicu i pogledaj na lijevu policu. Pročitaj **Ludvigovu knjigu** koju si ondje našao. Idi u selo i pozvoni na vratima pošte da bi dobio Gabrielovo pismo. Pročitaj ga i idi u **Gasthof** i pitaj **Herr Hubera** o Gabrielu. Pričajte sa Smithsom o svemu. Idi u crkvu i vrati se dva ekrana natrag u grobnicu. Pogledaj Gerde, vrati se u tajni prolaz u **Schloss Ritter**. Idi dolje stubama i uzmi nekoliko ruža iz grma. Vrati se u grobnicu i daj Gerdi ruže. Dat će ti ključeve auta. U tamnici pogledaj prozore i crkvu izvana. Pogledaj krevet u sobi i izađi ponovno van.

Molim vas šifre za Starcraft

▶▶ Pritisnite **Enter** i tipkajte: **power overwhelming** - god mod
operation cwal - skraćuje vrijeme izgradnje zgrada i unaprijeđivanja
the gathering - neograničena energija
noglues - kompjutor ne može

rabiti energiju
game over man - trenutačni poraz
staying alive - omogućava nastavak misije čak i kad je gotova
show me the money - dobivate 10 000 minerala i plina
there is no cow level - trenutačno završava misiju
whats mine is mine - daje vam 500 minerala
breathe deep - daje vam 500 vespene gas
something for nothing - sve dostupno je nadograđeno
black sheep wall - otkriva cijelu kartu
medieval man - daje besplatno unaprijeđenje jedinica
modify the phase variance - možete izgraditi sve
war aint what it used to be - isključuje maglu
ophelia - prebacuje vas na bilo koju misiju (otipkajte šifru, pritisnite Enter i zatim broj misije)

Broken sword: Shadow of the Templaris

Ne znam kako doći do hotela Ubu. Razgovarao sam sa svima, čak sam igrao ugru ispočetka po vašim uputama i hotel se nije pojavio na karti.

Unaprijed zahvalan, Zvone
Adresa: zvonko.biskup@ck.tel.hr

▶▶ Da bi došao do hotela Ubu, moraš pričati s trgovcem kostima. Pričaj o svemu. Nakon prvog razgovora, idi do **Nicole**, pričaj s njom i vrati se u trgovinu. Ponovno pričaj s trgovcem i pitaj ga za čovjeka na slici. On bi trebao reći njegovo ime, a ti onda telefoniraj krojaču i on će ti reći za hotel Ubu. Ako ovo odmah ne upali, pričaj sa svima okolo i onda se vrati u trgovinu.

Nuclear Strike (Sony Playstation)

Kad prodem 4. nivo, neće mi prihvatiti šifru za 5. pa vas molim šifre za daljnje nivoe.

Vedran Vuković

▶▶ Probaj sa sljedećim šiframa:
5 PUSAN
6 ARMAGEDDON
Također postoji šifra za tajni nivo pa ako želiš pokušati tipkaj:
LIGHTNING



Bok Hackeri !!!

Molim jednu malu pomoć kod igre The Curse Of Monkey Island. Kada uđem u kazalište na stražnja vrata, i kad treba pokupiti rukavicu iz kaputa, ne znam kako izvaditi bube iz nje?

Tomislav iz Virovitice

▶▶ Bube nisu u rukavici nego na kaputu. Prvo trebaš pogledati (examine) kaput, a onda uzeti bube.

Mene zanimaju cheatovi za Quake 2.

Unaprijed hvala, Tom.

▶▶ Šifre tipkajte u komandnim linijama.
give all - daje vam sve predmete
give health - zdravlje 100
give weapon - sva oružja
give ammo - streljivo za sva oružja
give armour - oklop 200
god - god mod

Men in Black

Na početku sam igre. Pobio sam sve čuvare i došao do zida koji je izvanzemaljac preskočio i pobjegao. Za njim sam krenuo i ja i sad ne znam gdje je otišao. Molim vas pomozite.

Nikola Praštalo, Zagreb

▶▶ Kad skočiš s krova, brzo ubij neprijatelja. Sruši zid sanduka i izađi van. Ubij još jednog neprijatelja i kreni dalje. Pojavit će se dvije nakaze, ubij ih, pretraži i udari u velika plava vrata da bi se otvorila. Ubij još jednog protivnika, skoči na kutije i stubama kreni dalje. Na krovu ubij još dvojicu i nastavi dalje. Skoči na sljedeći

krov i sve ponovi. Kad se sukobiš s izvanzemaljem, znaj da ga ne možeš ubiti mecima nego se moraš boriti šakama. Kad ga onesposobiš, pretraži ga i uzmi ono što pronadeš.

Toonstruck

Zapeo sam na polovici (kod vuka). Gdje i kako mogu naći odštopavač školjke koji mi treba da je odštopam i zamijenim ribe. Kako uzeti papar?

Matija I.

▶▶ Za odštopavač trebaš dati knjigu zagonetaka
Darlequesque robotu i onda ga samo uzeti.
Da bi dobio papar, idi na ekran gdje se on nalazi, zalij trnje i uzmi papar

Dungeon Keeper

Imam jedan veliki problem. Hitno mi trebaju šifre za Dungeon Kepper.

Krešo

▶▶ Ako ubaciš neka bića u vodu u hramu, moći ćeš lakše igrati.
Imps - postaju jeftiniji za stvaranje
Fly i Spider - dobivaš Warlocka
2 Beetles - završava trenutačnu proizvodnju
2 Flies - završava trenutačno istraživanje
Beetle i Spider - dobivaš Dark Mistress
3 Spiders - dobivaš Bile Demon
Dark Mistress, Bile Demon i Troll - dobivaš Horned Reaper
Ghost - svi pilići poumiru
Vampire - sva čudovišta se razbole
2 Bile Demons - sva čudovišta se pretvore u piliće
Horned Reaper - sva čudovišta postanu bijesna



REDNECK RAMPAGE

Tipkajte red i zatim:

all - dobivate sve

elvis - God mod

fuckngo### - prebacuje vas gdje želite (# - epizoda ## = karta)

guns - imate sva oružja

inventory - imate sve predmete

keys - imate sve ključeve

monsters - uključuje/isključuje čudovišta

showmap - karta uključena/isključena

ARMORED FIST 2

Šifre vrijede jedino u verziji igre 1.03 i ne rade u multiplayer igrama. Sve šifre tipkajte tek kad misija započne.

Da biste mogli vidjeti veliku kartu terena, pritisnite i držite CTRL i F12 istodobno. Za isključivanje ponovno pritisnite iste tipke.

Za popunu streljiva pritisnite istodobno ALT, SHIFT i R tipke.

Za popravak pritisnite ALT SHIFT i D istovremeno.

Za neuništivost vašeg tenka pritisnite istodobno ALT SHIFT i I. Ovim je samo vaš tenk neuništiv, a ne i ostali. Ako želite da i ostali budu neuništivi, morat ćete uporabiti šifru za svaki tenk posebno.

FORSAKEN

Tipkajte u bilo kojem izborniku:

BUBBLES - aktivira mod za varanje

IAMZEUS - god mod uključen/isključen

FULLMONTY - odabir nivoa uključeno/isključeno

JAZZ JACK RABBIT 2

Tijekom igre tipkajte sljedeće šifre (vrijede samo za jednog igrača):

jjgod - God mod

jjinv - God mod

jjguns - sva oružja

jjammo - svo streljivo

jjrush - Sugar rush

jjfly - imat ćete helikopterske uši, a ako tipkate ponovno, onda ćete lebdjeti

jjk - samouništenje

jjshield - štit

jjnext - preskakanje nivoa

jjbird - pomoć ptice

jjcoins - novčići

jjgems - dijamanti

jjending - vraćate se u glavni izbornik

jjmorph - mjenjate se u Spaz; ako ponovno tipkate, u pticu; ako ponovno tipkate, u žabu; četvrti put se vraćate u Jazza

OUTWARS

Šifre:

macleod - neranjivost

keymaster - neograničeno gorivo za Jet Pack.

dirtyharry - neograničena količina streljiva

framerate - brojač frameova

phantom - špijunirate bića tipkama F11 i F12

gohome - vraća vas na startnu poziciju

thrasher - pokazuje sve neprijatelje na radaru

timewarp - vrijeme u misiji

uključeno/isključeno.

jumpXXX - prebacuje vas na zadani nivo. Ako tipkate "jumpoasis", prebacit će vas na Oasis nivo. Nivoi koji rade su: Oasis, Anubis, Ragnarok, Juggernaut and Dead.

STREETS OF SIM CITY

Pritisnite CTRL - ALT - X i pojavit će se prompt u kojem možete unositi šifre.

lock and load - streljivo

sampo - \$999,999

im back - popravljiva oštećenja

mr fabulous - neranjivost

jupiter - Jupiterova gravitacija

earth - Zemljina gravitacija

mars - Marsova gravitacija

moon - Mjesečeva gravitacija

beefcake beefcake - sva oružja

Ove šifre rade samo u Player choice. Ne vrijede tijekom igranja scenarija ili u multiplayeru.

DARK REIGN

Za biranje bilo koje misije:

Editirajte fajl DARKSHELL\SHELLCFG.H i promjenite liniju "#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 150" u "#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 157".

Sada možete odabrati koju god želite misiju ako pritisnete Cheat tipku u donjem lijevom kutu.

SEVEN KINGDOMS

Uporaba šifri će vaše bodove svesti na nulu i bit ćete označeni kao varalica.

Za varanje pritisnite "!!!@@@###", zatim jednu od sljedećih tipki:

C - dodaje \$1000 vašem računu

**** - dodaje 1000 jedinica hrane rezervama hrane

T - sva tehnološka dostignuća i skrolovi

M - otkriva kartu

; - povećava vašu populaciju odabranog grada.

Budite oprezni jer ne možete regulirati povećanje populacije.

B - trenutačno završava izgradnju odabrane građevine

Z - uključuje / isključuje mod za brzu izgradnju

U - Kralj je neranjiv

SUB CULTURE

Tijekom igre tipkajte:

kamikaze - ubijate se

tonka - pojačava karoseriju

refill - obnavlja štit

mutant - zaštita od radijacije

billy - ubrzavanje

tick - dodaje Geigerov brojač

rinse - nivo 0

dryer - nivo 1

cotton - nivo 2

delicates - nivo 3

tumble - nivo 4

colours - nivo 5

halfload - nivo 6

didit - uspješan završetak misije

bedlk - God mod

haveall - dostupne su sve misije

wonga - novac

imnotluc - God mod

scotty - teleport (sada tipkajte imena lokacija gdje ćete biti prebačeni: **Touka, Boot, Flats, Beluga, Knob, Anchor, Velcova, Arch, Outlet2, Tryton, Pipe, Outlet3, Aquatraz, Volcano, Pipe2, Refinery, Cave, Bucket, Ribs, Tunnel, Outlet, Wood, Can, Limpet, Abyss, Cleft**)

Casper computer

Casper P200 MMX

- INTEL Pentium 200 MMX

- 32 MB RAM

- HDD 3.2 GB Quantum Fireball SE



Casper P11-233

- INTEL PentiumII-233

- 32 MB SDRAM

- HDD 3.2 GB Quantum Fireball SE

Najbolji Pentium II na 233 MHz prema testu u BUG-u, br. 66 (5/98)

Casper P11-266

- INTEL PentiumII-266

- 32 MB SDRAM

- HDD 4.3 GB Quantum Fireball SE

Casper P11-300

- INTEL PentiumII-300

- 32 MB SDRAM

- HDD 4.3 GB Quantum Fireball SE

Najbolji 3D grafički ubrzivači:

• **Diamond Monster II 3D 8MB**

• **Diamond Monster 3D 4MB**

• **Matrox m3D 4MB**

Najbolje zvučne kartice:

• **Sound Blaster 64 Gold**

• **Sound Blaster 64**

• **Sound Blaster 16**

VGA kartice:

Matrox i Diamond

Hard diskovi:

Quantum i Maxtor

Pisači:

OKI, HP, Epson

Sve informacije na

BESPLATNI TELEFON

0800 22 77 37

(0800 - CASPER)

U Hrvatskoj prodaju:

Arzakom - Zagreb

tel: (01) 3883 122, fax: 3885 242

Pakom - Pula

tel/fax: (052) 505 850

Selcom - Bjelovar

tel/fax: (043) 242 044

Intel Inženjering - Zadar

tel: (023) 313 385, fax: 437 392

Odisej - Orebić

tel/fax: (020) 713 664

Tip-ALM - Karlovac

tel: (047) 227 807, fax: 226 781

U BiH prodaje:

Centris - Sarajevo

tel/fax: (071) 208 573

Zanimljivo, uvijek nas u trenutku odlaska časopisa u tisk nazove nekolicina proizvođača želeći nas uvjeriti da je baš njihov naslov toliko bitan da ga jednostavno ne smijemo izostaviti u novom broju. Takve pozive rješavamo jednostavno - poklapanjem slušalice, no kada **Damir Đurović** uleti zadihan s novim materijalima, znamo da odgađanja nema - treba nazvati Štefa u tiskaru i dreknuti: *zaustavi rotaciju, imamo senzaciju!*

Unreal se nastavlja

Tvrtka Creative Carnage započela je razvoj prvog službenog Unreal add-ona pod imenom A World Gone Dead. Taj bi expansion trebao sadržavati deset novih razina, osam novih oružja te još neke manje promjene na engineu koje će igru učiniti mnogo zabavnijom. Datum izlaska igre zasad nije službeno poznat, no prema našim predviđanjima, trebala bi se pojaviti ovih vrućih ljetnih dana.



Ne, ovo nije slika iz A World Gone Dead expansiona nego iz samog Unreala. Možete pretpostaviti kako će tek dobro izgledati ovaj add-on.

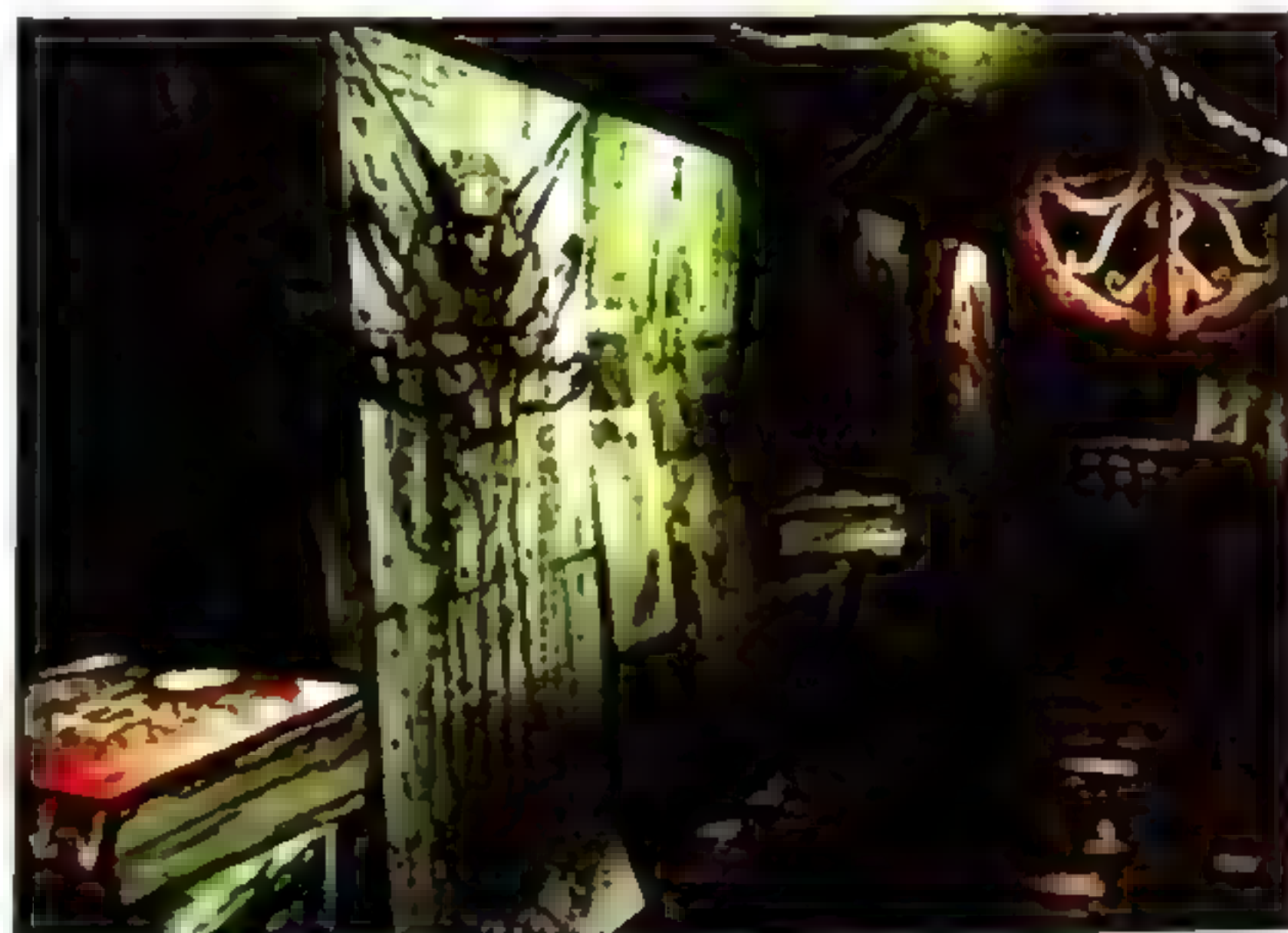
Activision i Pandemic Studios

Activision je s novom tvrtkom Pandemic Studios potpisao ugovor o razvoju pet novih igara koje će biti izdane pod njegovim okriljem. To je jedan u nizu novih markentiških poteza Activisiona kojima potpomaže novonastale male tvrtke, ubrzo ih potom vežući ugovorima za sebe stvorivši tako dobar temelj i oslonac za buduću borbu na uzavrelom tržištu računalnih igara. Pandemic Studios osnovala su dva Activisionova producenta čija su imena postala nešto poznatija nakon izlaska igara Battlezone i Dark Reign, Josh Resnick i Andrew Goldman. Prve dvije planirane igre u seriji od njih pet bit će nastavci Dark Reign 2 i Battlezone 2, a obećano je da će obje rabiti maksimalne dosege današnje 3D tehnologije i programiranja uopće. Dark Reign 2 bi trebao na tržište izaći tek sljedećeg ljeta, no srećom, dotad Activision sprema niz drugih zanimljivih igara, a tu je i Quake 3 kojeg nikako ne smijemo zaboraviti.

ACTIVISION

Dungeon Keeper 2

Prošlogodišnjim izdavanjem Dungeon Keepera, Bullfrog je povrdio svoj status jednog od najinovativnijih proizvođača računalnih igara, uostalom dokaz su i njegove igre poput Populousa, Theme Parka i ostalih. Nažalost, prošle godine, Bullfrog je napustio jedan od njegovih najkreativnijih umova, čovjek koji je stajao iza Populousa i Dungeonkeepera te još nekih zanimljivih igara, Peter Molyneux. Iako je to bio golem gubitak, Bullfrog je bez ikakvog problema, zahvaljujući svojoj preostaloj kreativnoj snazi, nastavio s proizvodnjom zanimljivih i inovativnih igara. Prošli mjesec konačno su potvrdili da rade na ravoju Dungeon Keepera 2 i time razveselili velik broj igrača koji su poklonici DK-a. Po samoj ideji i koncepciji, u novom Keeperu nije došlo do bogzna kakvih zamjetnih promjena, još uvijek ste glavni zlikovac u kvartu i spremate se preuzeti svijet u svoje ruke, samo što su vam ovaj put programeri olakšali posao uporabom izvrsne 3D grafike s kojom igra vizualno izgleda iznenađujuće naprednije nego njen prethodnik. Na razvoju DK-a 2 radi se već skoro godinu dana, tako da finalnu verziju možete očekivati krajem godine ako se Bullfrogu ne nađu neke zapreke na putu, u suprotnom <SPLAT>, <SPLAT>....

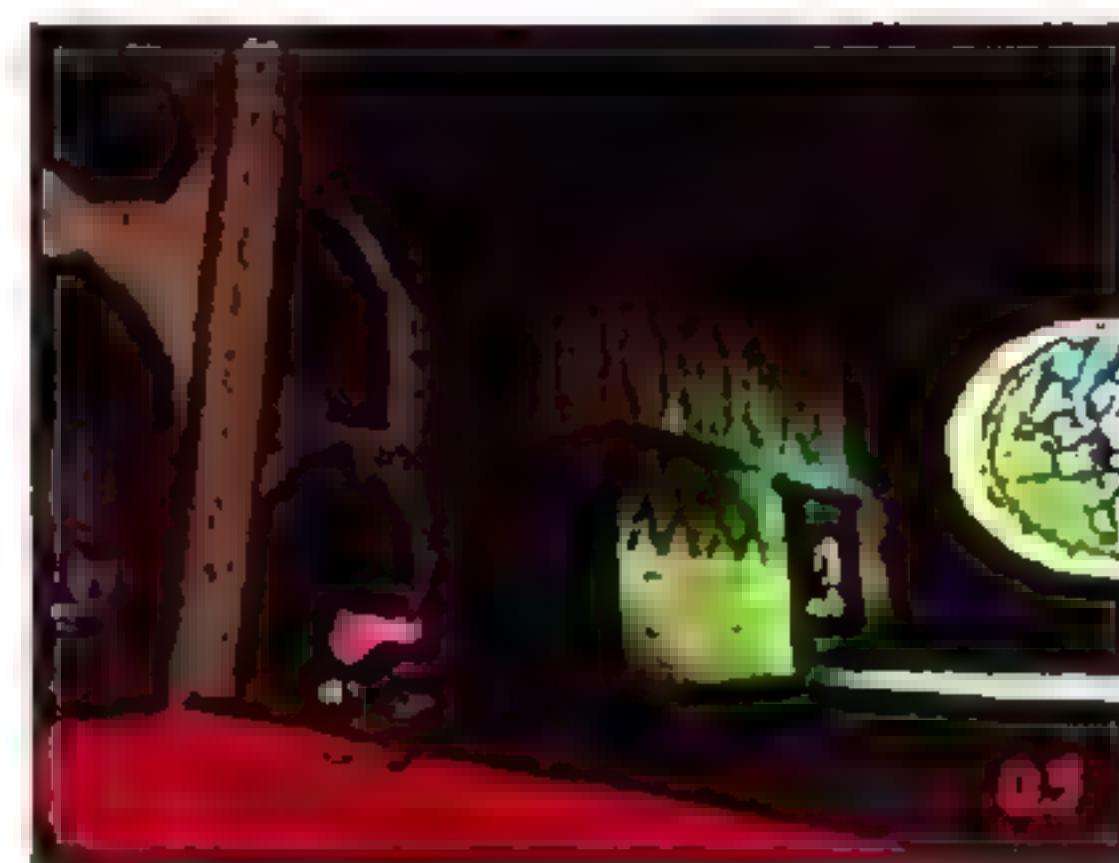


Dungeon Keeper 2	
Proizvođač	BULLFROG
Izdavač	ELECTRONIC ARTS
Zanr	STRATEGIJA
Izlazi	zima '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac



P.I.G

Ljudi iz Team 17 ponovno su nas uspjeli iznenaditi jednim humorističnim naslovom, novom 3D platformskom igrom P.I.G., ili točnije Private Investor George. U ulozi mladog, debelog i nespretnog ali užasno simpatičnog i smješnog prašćica istraživat ćete velik broj fino renderiranih 3D razina na kojima trebate pronaći otete prašćice i spasiti ih od zlog dr. Gotema. Zvuči djetinjasto? Točno, no svojim humorom ova igra će za stolicu zaljepiti i nešto starije osobe pruživši im nezaboravnu zabavu - ipak je ovo igra izašla iz ruku fantastičnog Teama 17



Tim svinjara, ovaj, ljudi iz Team 17 koji rade na P.I.G.-u.



P.I.G.	
Proizvođač	TEAM 17
Izdavač	TEAM 17
Zanr	ARKADA
Izlazi	jesen '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

PORVARENE GLASINE

Prema najnovijim informacijama, svega par dana prije izlaska ovog broja, saznali smo da Virgin ipak nije prodan GT Interativu, kako je bilo najavljivano, te još uvijek čeka novog vlasnika. I kome na kraju vjerovati!?

U, imam senzaciju!

STOP THE PRESS!

Duku Nukem Forever odlučio se za Unreal

Upravo prošli tjedan 3D Realms je u javnost pustio prilično šokatnu vijest, Duke Nukem Forever neće rabiti Quake/Quake 2 engine nego su se, po novom, odlučili za uporabu izvanrednog Epicovog Unreal enginea. To je, prema našem mišljenju, vrlo dobar potez

Realmsa s obzirom da je Unrealov engine jednostavno pregazio Quake (osim u multiplayeru). Uostalom, na tržištu bi se uskoro trebalo pojaviti i niz drugih 3D pucačina koje su, prema nagađanjima, također odmakle iznad kvalitete Quake 2 enginea. Prvo što smo se upitali čuvši tu vijest bilo je hoće li se datum izlaska novog nastavka Dukea zbog tih znatno velikih promjena odgoditi. Odgovorni ljudi iz 3D Realmsa tvrde da ne bi trebalo doći do nekih "većih" odgađanja, možda se još uvijek igra pojavi do kraja godine.



Electronic Arts se ne zaustavlja

HACK
EXCLUSIVE
6/98

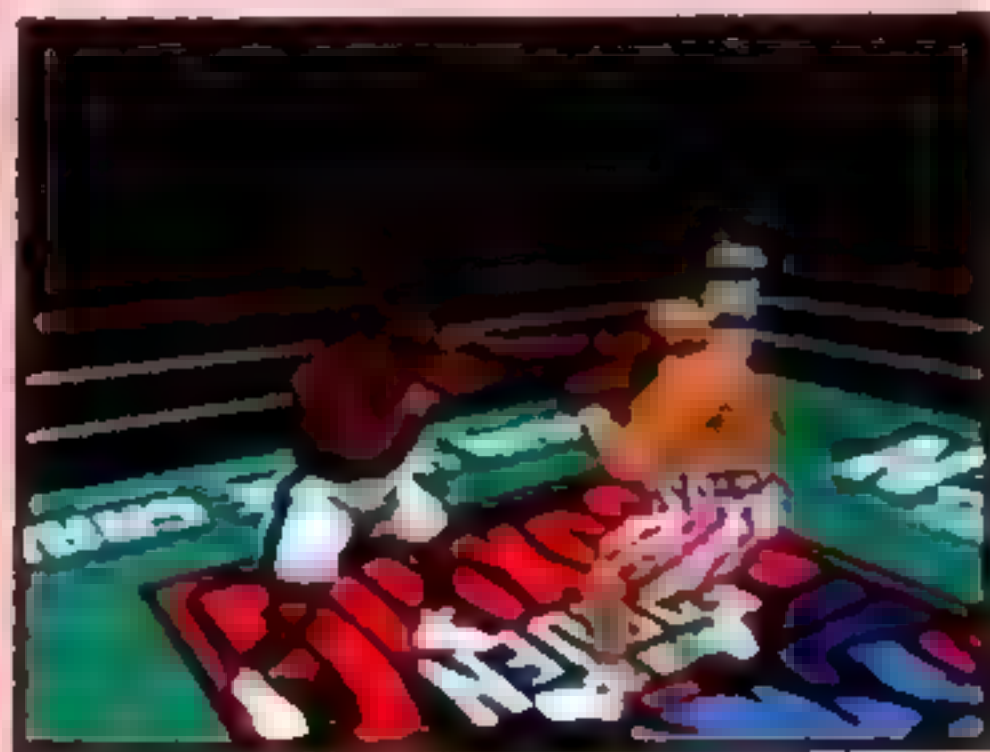
Pomahnitali Electronic Arts, čini se, nikako ne može obuzdati svoj luđački poriv za nevjerovatno brzim najavljivanjem i izdavanjem golemog broja igara, rezultat toga su još dva kvalitetna naslova čije vam ekskluzivne prikaze donosimo u samom času zaključenja broja.

Knock Out Kings



Electronic Arts u svoje je naručje primio još jedan sportski serijal na kojem će vjerojatno biti utemeljen još niz istoimenih nastavaka. Ime igre je Knock Out Kings a trebala bi svim obožavateljima boksa pružiti maksimalni užitek igranja u virtualnom boksačkom ringu. Kao i većina EA Sportsovih naslova, i iza ovoga stoji niz licenciranih velikih

imena boksačke elite: Muhammad Ali, Evander Holyfield, Sugar Ray Leonard i Oscar De La Hoya. U ringu će se naći pedesetak jedinstvenih igrača koji će boksat jedinstvenim stilom kojim su se služili stvarni boksači u svojim boks mečevima života. Ovom igrom konačno možete ostvariti jedan od životnih snova - postati pravim boksačkim prvakom boreći se protiv stvarno žestoke konkurencije.



Knock Out Kings	
Proizvođač	ELECTRONIC ARTS
Izdavač	PRESS START
Žanr	SIMULACIJA BOKSA
Izlazi	jesen '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input checked="" type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac

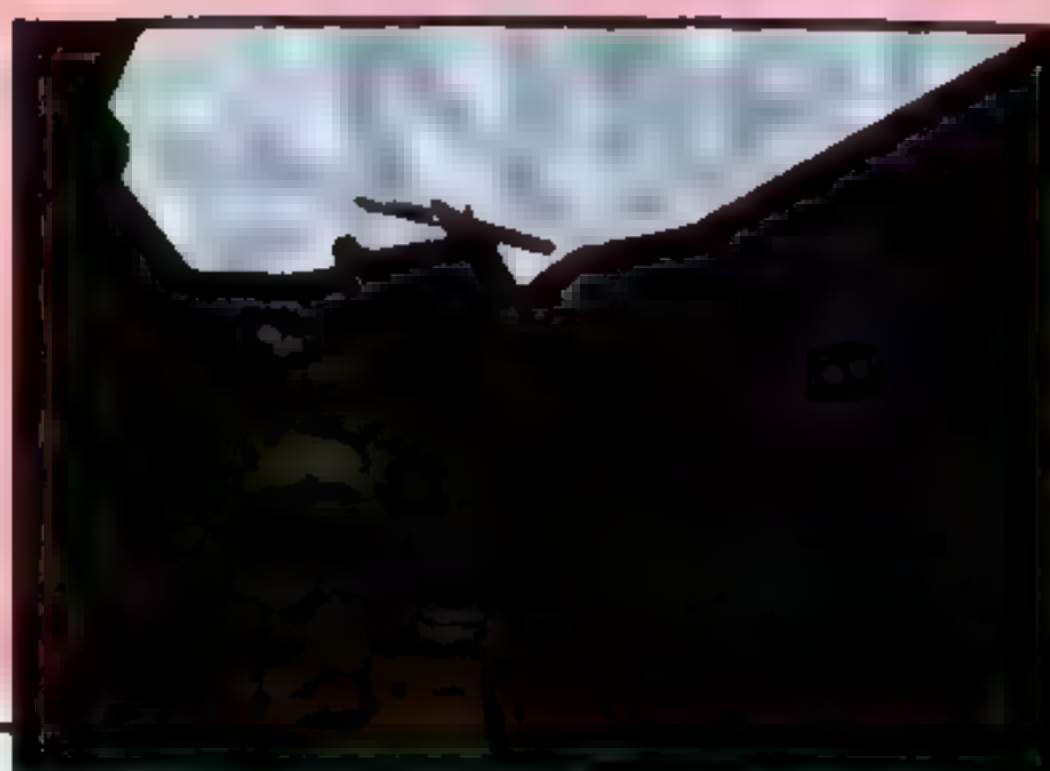
EA Sports nije mogao izdržati da i ovaj puta ne kupi licencu za neku poznatu facu, u ovom slučaju Mohameda Alija. Ako tako nastave s kupovanjem, prestignut će Microsoft.



Prax Wars

U vode 3D pucačina konačno se upustio i ogromni Electronic Arts koji je dosada taj žanr igara prilično zapustio. Ipak, čini se, da su marketinški luđaci iz EA uvidjeli kakva potencijalna zarada leži u razvoju takvih naslova, pogotovo ako su visoke kvalitete. Prvi značajni 3D akcijski naslov čije je razvoj dosad bio prekriven velom tajne bit će igra Prax Wars. Priča vas upliče u rat dviju moćnih korporacija te nije posebno značajna jer se sve ponovno svodi na pravu, okorjelu FPP pucačinu u kakvima uživamo. Dana su velika obećanja u najavi igre: superiorna, dosad neviđeno kvalitetna 3D grafika s podrškom za najnovije 3D ubrzivače, savršeni lighting efekti te, naravno, gomila dobro osmišljenih razina i hrpetina što razornijeg oružja. Rezultat spoja prije najbrojanih kvaliteta je dobra 3D akcija, no pitanje je hoće li biti dovoljno dobra da se suprostavi Activisionovom Quakeu 3, što je vjerojatno i bio EA-ov cilj.

Prax Wars	
Proizvođač	EA SPORTS
Izdavač	REBEL BOAT ROCKER
Žanr	3D AKCIJA
Izlazi	krajem '98
Platforme	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64 <input type="checkbox"/> Dreamcast <input type="checkbox"/> Mac



InfoLAB
Zagreb, Sokolgradska 28
tel/fax: 398-198, 398-298
http://www.iris.com/infolab/

Progradjujemo vaše kompjutere u najsvremenije pentiume, MMX ili pentium II sisteme po najnižim cijenama. Dogradujemo CD ROMove, soundblaster, modeme, RAM, HDD, VGA cards.

Najjeftiniji
Najkvalitetniji
Najpouzdaniji
Kredit i Leasing

Pentium 166 Cyrix, 16MB HD2.5GB, S3 3129kn	Pent 200MMX Cyrix, 16MB HD2.5GB, S3 3229kn	P-166 MMX 16 MB, PCI HD2.5GB, S3 3209kn	P-200 MMX 16 MB, PCI HD2.5GB, S3 3369kn	Pent. II, 233 32 MB, ATX HD2.5GB, LX 6019kn
Pent. II, 300 32 MB, ATX HD2.5GB, LX 8599kn	PC Kasa sa pisačem i adicom 5999kn	Monitor 14" LR, digital NI. 1024x768 1009kn	Monitor 15" LR, digital 1280 x1024 1439kn	Monitor 17" A D 5 P NI digital 2999kn
Monitor 15" ADI, LowR 1280 x1024 1569kn	CD Rom24x Atapi, EIDE CAV & CLV 499kn	SBlasterPro card, stereo, Midi, Joyst. 139kn	Fax/Modem Vice 33.6K int. LAPM 399kn	Voodoo 3D FX, acc.4MB za igre 1199kn

Sve konfiguracije su sastavljene od najkvalitetnijih dijelova, testirane i spremne za uporabu. Navedeno je samo prijedlog, a isto tako možemo prema Vašim željama. Najveći izbor komponenti, opreme i periferija.

Automatski kompjutorski WIN riječnici: Hrvatsko, engleski, njemački, talijanski i obratno.
Već od 427kn

PROVJERENI, KVALITETNI, POUZDANI
Kompjutori i komponente
Profesionalni servis PC-ja, popravci, dogradnje, preinake, održavanje
Hitne intervencije 24 sata dnevno. Servis HOTLINE: 098/274-532
Sve cijene su sa PDV-om. Održavamo pravo izmjena usljed promjene cijena.

BIROSTROJ
Computers

Veleprodaja i maloprodaja

10000 Zagreb
Vincenta iz Kastva 10-12
(ugao Selske i Horvaćanske)
tel. 01/3841 439, fax 01/3841 448
http://www.birostroj.hr
e-mail: birostroj-computers@zg.tel.hr
Radno vrijeme: 8-20 sati, subotom 8-14 sati

Canon
DTK Computer
EPSON
HEWLETT PACKARD
Western Digital
PHILIPS
Panasonic

Uredski i potrošni materijal, servis i održavanje informatičke opreme i mrežnih sustava

MT
UREDŠKA OPREMA

ZAGREB, Vebera Tkálčevića 22
Tel. 257-356, 253-558, Fax 257-356

PREDSTAVNIŠTVO, ZADAR
Lipavska 17, tel. 023/261-084

COMPAQ
HEWLETT PACKARD
EPSON
Canon
Panasonic
NOKIA
FUJITSU

- RAČUNALA • PISAČE MAŠINE •
- KOPIRNI STROJEVI • PISAČI • MULTIMEDIJA •
- TELEFAX • APARATI • TELEFONI •

KOMPLETNA PONUDA UREDŠKOG PRIBORA,
POTROŠNOG MATERIJALA
BESPLATNA DOSTAVA • OSIGURAN SERVIS

FILEX d.o.o.
Ovlašteni Apple prodavač

novu
u
FILEX-u
PC

macintosh
prodaja
servis
programi
obuka

Voćarska 3
tel. 463 3100
fax. 463 5679
e-mail: filex@zg.tel.hr
http: www.filex.hr

G3

SATELIT-tbm d.o.o.

Odranska 1A, 10000 ZAGREB, HRVATSKA (Croatia)
Tel.: +385 1 61 95 314, fax: + 385 1 61 95 320

VRHUNSKA KVALITETA
UZ IZUZETNE CIJENE
TEL. 01/4683-992,
FAX 01/4683-969

ARTES computers

MULTIMEDIJA MODEMI

SONY intel.
matrox ADI
hp HEWLETT PACKARD WESTERN DIGITAL

PRODAJA, SERVIS I NADOGRADNJA PC RAČUNALA
IZRADA BACKUP-A VAŠIH PODATAKA NA CD

Monster 3D II
Seeing is Believing!

ISPORUKA
ODMAH!
JAMSTVO NA
18 MJESECI!

DIAMOND Monster 3D ubrivačka kartica

MEĐVEDNICA

Poduzeće za
proizvodnju,
trgovinu i
poslovne
usluge
d.o.o.

Na Sljeme
možete pješice...

...Do cilja morate **BRŽE!**

Canon
matrox
ADI
hp HEWLETT PACKARD
WESTERN DIGITAL

Veliki izbor
PC konfiguracija

Sklapamo i
nadograđujemo
računala prema
Vašim potrebama.

ZAGREB, Ivanićgradska 22,
tel.: +385/01/239-56-37, tel./fax: +385/01/211-672,
mob. 099-461-672
OSIJEK, V. Medvednice 1
tel.: +385/031/164-522

MACRO MICRO

Sitnice koje život
znače...

Vršimo punjenje svih
vrsta tonera i ink
cartridgea

Veliki izbor ribona,
tonera i ink cartridgea

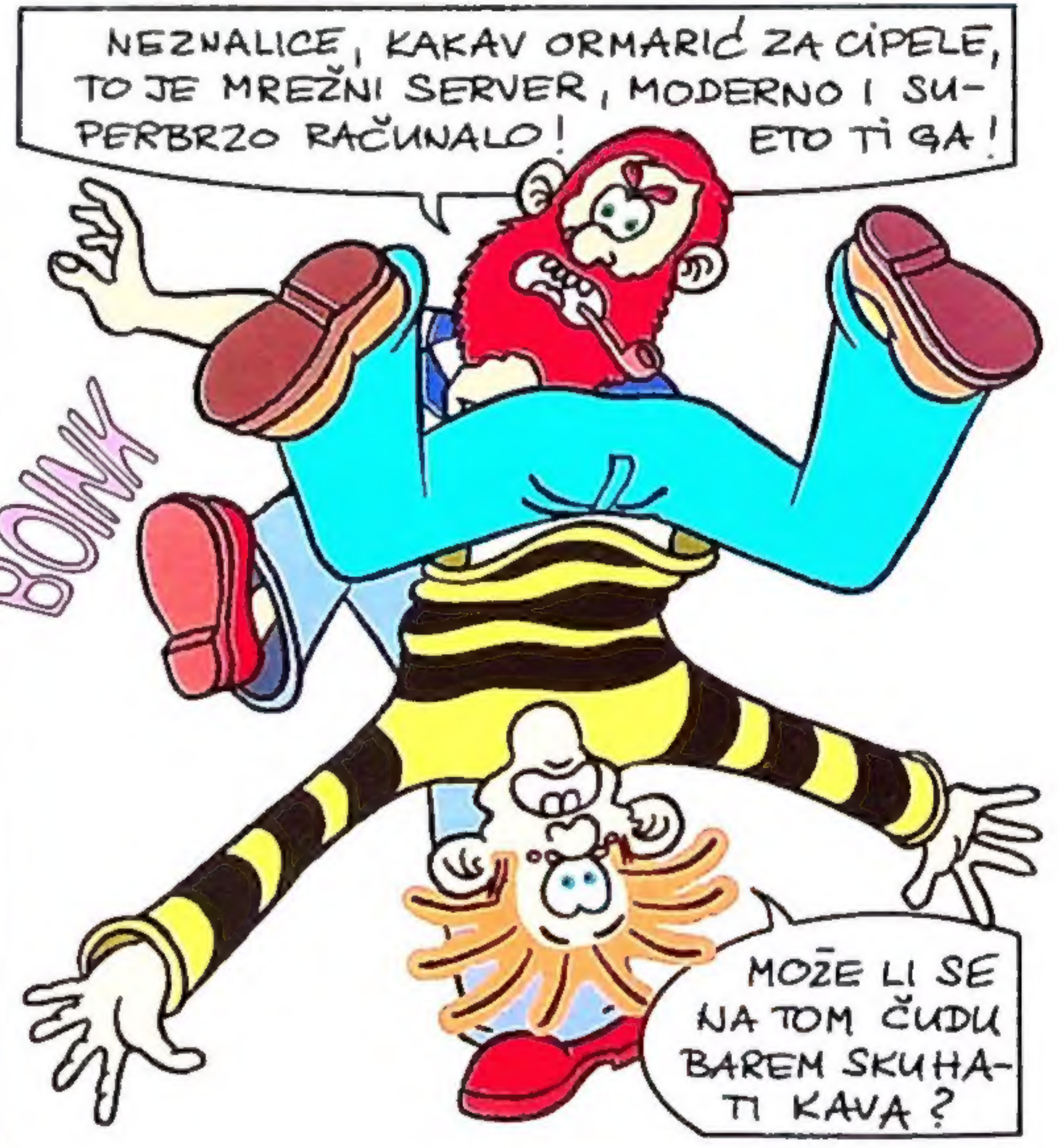
Vršimo otkup toner
kaseta

Raznolika ponuda
potrošnog materijala

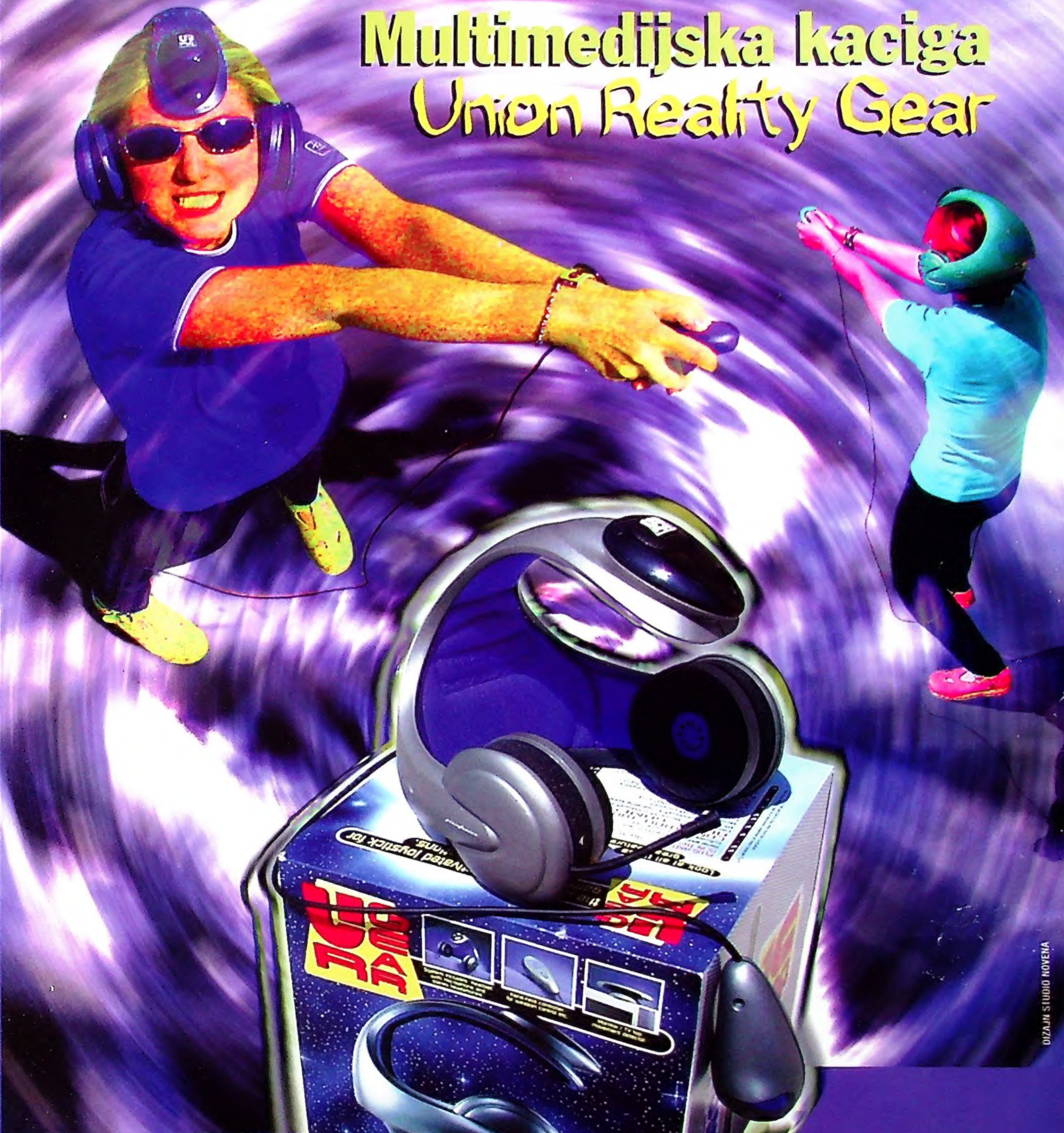
MACRO-MICRO
Nova cesta 121, 10000 Zagreb
Tel. 01/39 50 33, Fax 01/39 50 61

MALA ŠKOLA RAČUNALA

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ



Multimedijska kaciga Union Reality Gear



Dizajn: Studio Novena

Multimedijska kaciga Union Reality Gear

- univerzalna veličina (od 50 -64)
- Digitalno, bežično određivanje smjera kacige
- Vertikalni i horizontalni kut rotacije od 90 stupnjeva u oba smjera
- Stereo slušalice i mikrofoni (s kabelom od 2,5m)
- Priključak na "Game port" i RS232 sučelje (digital mode)
- Palica s 4 programski određive tipke i potencijometar
- Kompatibilno s Microsoft Direct X 5

Cijena kompleta
kaciga i palica:

734,00 kn
cijene bez PDV-a

POLARIS

Jedini autorizirani distributer, zastupstvo i prodaja za Hrvatsku i BiH
ZAGREB 10000, Svetice 25 • tel. 01/2304-666 • fax: 2303-827
PULA, Flaciusova 16 • tel. 052/210-277 • fax 052/210-255
<http://www.polaris.hr> • e-mail: polaris@polaris.hr

Cijene se mijenjaju tjedno,
provjerite ih telefonom.

ALGORITAM

MULTIMEDIA CENTAR

opet novi **HIT**

EKSKLUZIVNO

MEGAPAK 9

**11 originalnih
CD-ROMOVA**

- CIVILIZATION 2
- INTERSTATE 76
- TIMESHOCK PRO PINBALL
- DESTRUCTION DERBY 2
- iF 22 - RAPTOR
- JACK NICKLAUS GOLF 5
- DISCWORLD 2
- ADMIRAL SEA BATTLES

Svakom kupcu preko
Hacker narudžbenice
odobrava sa **10% popusta**

Naručite ODMAH jer samo
PRVIH 100 dobiva dodatni
popust od 10% što čini
ukupni popust od
NEVJEROJATNIH **20%**

379 kn

-10% = 341 kn

-20% = 303 kn

Zašto ne platiti SAMO **303 kn**
za ovaj jedinstveni komplet?!!

Ovlašteni distributer za Hrvatsku:

VELEPRODAJA:

ALGORITAM d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/42 17 60, fax. 01/42 17 62

MALOPRODAJA:

1. ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža)
Gajeva 1, tel. 01/42 28 96

2. ALGORITAM Multimedia centar Importanne,
novi dio - donja etaža 01/457 31 28